فاعلية متحف افتراضي لتنمية الثقافة المتحفية لدى طفل الروضة

إعداد
أ.م.د/ عبير بكري فراج (*)

مستخلص البحث:

هدف البحث الحالي إلى التحقق من فاعلية متحف افتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي؛ لتحليل الإطار النظري والدراسات السَّابقة وإعداد الأدوات الخاصَّة بالبحث، وكذلك المنهج شبه التجريبي؛ لمناسبته لطبيعة البحث وذلك باستخدام التصميم التجريبي للمجموعتين (التجريبيَّة والضَّابطة) باستخدام القياسات (القبلي والبعدي والتتبعي)؛ لمعرفة تأثير المتحف الافتراضي كمتغير مستقل على الثقافة المتحفيَّة كمتغير تابع، وتكوَّنت عينة البحث من (٣٠) طفلاً للمجموعة التجريبيَّة، و(٣٠) طفلاً للمجموعة الضَّابطة الملتحقين بالمستوى الثاني بالرَّوضة، واستخدمت الباحثة الأدوات الآتية: استمارة استطلاع آراء معلِّمات الرَّوضة حول واقع تقديم المتحف الافتراضي ودوره في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة، واستمارة استطلاع آراء الخبراء والمحكّمين لتحديد أبعاد الثقافة المتحفيَّة المناسبة لطفل الرَّوضة، ومقياس جون رافن لذكاء الأطفال، ومقياس الثقافة المتحفيَّة المصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة، وبطاقة ملاحظة السلوكيات المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة، كما استخدمت الباحثة برنامج المتحف الافتراضي لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة، وقد أوضحت النتائج فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة، واستمرار فاعلية البرنامج في القياس التتبعي.

الكلمات المفتاحيَّة:

- المتحف الافتراضي.
- الثقافة المتحفيَّة.
- طفل الرَّوضة.

(*) أ.م.د/ عبير بكري فراج: أستاذ مناهج الطفل المساعد بقسم العلوم الأساسية - كلية التربية للطفولة المبكرة - جامعة القاهرة.

The Effectiveness of a Virtual Museum in Developing Museum Culture among Kindergarten Children

Prepared by:
Assistant Professor Dr. Abeer Bakry Farrag*

Research Abstract:

The current research aimed to explore the effectiveness of a virtual museum in enhancing museum culture among kindergarten children. The researcher employed both descriptive-analytical methods for analyzing the theoretical framework and previous studies, as well as the quasi-experimental approach due to its suitability for the research nature. This approach involved an experimental design for two groups (experimental and control) using pre, post, and follow-up measurements to determine the impact of the virtual museum as an independent variable on museum culture as a dependent variable.

The research sample consisted of 30 children in the experimental group and 30 children in the control group, all enrolled in the second level of kindergarten. The researcher utilized the following tools: a survey to gather the views of kindergarten teachers on the current use and role of the virtual museum in developing museum culture, an expert opinion survey to determine appropriate museum culture dimensions for kindergarten children, John Raven's test for children's intelligence, an illustrated electronic measure of museum culture for kindergarten children, and a behavior observation card for museum-related behaviors. Additionally, a virtual museum program was employed to foster museum culture. The results showed the effectiveness of the virtual museum in enhancing museum culture in kindergarten children and confirmed the sustained effectiveness of the program in follow-up measurements.

Keywords: Virtual Museum - Museum Culture - Kindergarten Children:

(*) Ass. Prof. Dr. Abeer Bakry Farrag: Assistant Professor of Child Curricula, Department of Basic Sciences- Faculty of Education for Early Childhood - Cairo University.

ملخص البحث

مقدمة:

تُعد تربية الطفل من المهام الرئيسة التي يخطط لها المتخصصون، وذلك بإعداد برامج تتبنى مبادئ ونظريات معنية بتربية الطفل وتتوافق مع المتطلبات التربويَّة في ظل التطور العلمي والتكنولوجي المعاصر، وتحرص التوجهات الحديثة في مجال الطفولة على أن تتيح للأطفال استيعاب التراث والاطلاع على حضارة أجدادهم من خلال اتصالهم بكل الثقافات التي يزخر بها مجتمعهم.

والمتاحف الافتراضيَّة من أهم تطبيقات الواقع الافتراضي التي يُمكن أن تسهم في نشر التراث الثقافي الأثري وعرضه من خلال عروض وزيارات افتراضيَّة ومحاكاة لأشياء قد يكون من الصعب على الشخص الوصول إليها، أو تصويرها على حقيقتها الأصلية، فزيارة المتاحف الافتراضيَّة تسمح بالتجوُّل في المتحف والتعرُّف على مقتنياته كلها ورؤية الشكل العام، أو التفاصيل الدقيقة لهذه المقتنيات.

ويُعد المتحف الافتراضي من العناصر الأساسية المرتبطة بمجال تكنولوجيا التعليم بمستحدثاته التكنولوجيَّة؛ حيث يتيح الفرصة للطفل لتحقيق التعلُّم الفعَّال والتشاركي، وهو أحد المنظومات التعليميَّة التي تأثرت بالتطورات التكنولوجيَّة والاستفادة من التقنيات الحديثة وإتاحة الفرصة لنقل المعلومات إلكترونيًّا على نطاق واسع، وفتح آفاق جديدة للتفاعل من خلال ما يحتويه من الوسائط الفائقة والوسائل المتعددة كالنصوص والصوت والصور ثنائية وثلاثية الأبعاد؛ لإعداد عروض أكثر حيوية وجاذبية للأطفال.

ولقد أكَّدت عديدٌ من الأدبيات والدراسات السابقة أهميَّة المتاحف الافتراضيَّة لطفل الرَّوضة ودورها وفاعليتها في تنمية مهارات قراءة الصور، وتنمية مفاهيم السلام والهوية الثقافية لطفل الرَّوضة وتنمية المفاهيم التاريخيَّة والانتماء، وتنمية متعة التعلُّم وتنمية مفاهيم التراث المصري لدى طفل الرَّوضة، وتنمية المفاهيم الرياضية وتنمية الوعي السياسي ونشر الثقافة البيئية لدى طفل الرَّوضة، ومن هذه الدراسات دراسة **إنجليرت س. Englert, C. (2011)**، ودراسة **مرفت حامد (٢٠١٧)**، ودراسة **عائشة حمد وآخرون (٢٠١٨)**، ودراسة **أمباسايدي ن.أ. وآل- راباني أ.ه. Ambusaidi, N.A. & Al-Rabaani, A.H. (2019)**، ودراسة **دانيلا ليندا Daniela, Linda (2020)**، ودراسة **رجائي عبد الله (٢٠٢١)**، ودراسة **أسماء سيد وآخرون (٢٠٢٢)**، ودراسة **إسليك د. Islek, D. (2022)**، ودراسة **لمى خالد (٢٠٢٣)**، ودراسة **شيماء محمد (٢٠٢٤)**؛ حيث أشارت هذه الدراسات إلى أهميَّة المتاحف الافتراضيَّة كأحد المستحدثات التكنولوجيَّة والتي تتميز بقدرتها على تحقيق العديد من الأهداف التعليميَّة؛ لذا فقد أصبحت

الحاجة إلى دراستها أمرًا ضروريًّا وذلك للتعرُّف على كيفية إعدادها على أسس علمية بما يتناسب مع أهميَّة الدور الذي يلزم أن تقوم به هذه المتاحف؛ ممَّا يجعلها وسيطًا تعليميًّا وثقافيًّا وتربويًّا يُمكن من خلاله التغلب على الصعوبات التي تواجه زيارة المتاحف التقليديَّة.

وأصبحت الثقافة المتحفيَّة ضرورة في تربية الأطفال منذ الصغر لدورها الواضح في تنميتهم؛ فمن خلالها يتعلم الأطفال المعارف والحقائق والمهارات عن طريق مشاهدتهم للمعروضات المتحفيَّة، واستكشاف النماذج والأدوات باستخدام حواسهم في فهم الأفكار التي تعبر عنها، وممارستهم للأنشطة التي تساعدهم على إثراء وتدعيم معلوماتهم ومعارفهم.

والثقافة المتحفيَّة تشمل المعلومات والمفاهيم التاريخيَّة، والإبداعات الفنيَّة والأدبيَّة والعلميَّة المرتبطة بما يتم عرضه في المتاحف المختلفة والتي تشكل ركيزة أساسية في تاريخ الأمة وإسهاماتها وإبداعاتها الحياتية المختلفة؛ في كلٍّ من الجانب المادي المتمثل في المبنى والمعروضات المختلفة بالمتحف، والجانب المعنوي المتمثل فيما يحتويه المتحف وما تعبر عنه معروضاته من قيم وعادات وتقاليد وأفكار ومعارف؛ وبذلك فالعلاقة وثيقة بين المتحف والثقافة.

وتأكيدًا على أهميَّة التربية والثقافة المتحفيَّة أنشِئت متاحف خاصَّة للأطفال، حيث إنَّ الربط بين الطفل والمتحف يتيح للأطفال أن يسمعوا ويفهموا ويشاركوا، فيتعلم الطفل في المتحف عن طريق الرؤية، بل واللمس، واستخدام الأشياء نفسها، وكلَّما كان عدد الحواس التي تتلقى المثيرات أكبر أضفى متعة حقيقية في إكساب الطفل المعلومات والمهارات والاتجاهات التي يصعب محوها. **(وفاء الصديق، ٢٠٢٣، ٢٢)**

وقد أشارت الدراسات مثل: دراسة **ماريا داردانو Maria Dardanou (2011)**، ودراسة **سهى إبراهيم (٢٠١٥)**، ودراسة **شوق عبادة (٢٠١٥)**، ودراسة **ستوك أوليفيرو وزانكانارو ماسيمو Stock Oliviero & Zancanaro Massimo (2017)**، ودراسة **سناء علي (٢٠١٩)**، ودراسة **سولاف أبو الفتح (٢٠٢٠)**، ودراسة **أرايافان سيراساكمول وآخرون Arayaphan, Sirasakmol & et al. (2022)**، ودراسة **إيلهان إرول وأوزدمير ف. Ilhan, Erol & Ozdemir, F. (2022)** إلى ضرورة الاهتمام بآليات نشر الثقافة المتحفيَّة، وأهمية دور رياض الأطفال والمدارس في نشر الثقافة المتحفيَّة، وضرورة استخدام وسائط متنوعة لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى الطفل، ودور الرَّوضة في تنمية الوعي الثقافي من خلال التربية المتحفيَّة، وأهمية دراسة اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو متحف الطفل في ضوء ثقافتهنَّ المتحفيَّة.

لذلك فإنَّ البحث الحالي يسعى إلى توظيف المتحف الافتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة؛ لما يتمتع به من مميزات لكونه وسيطًا ثقافيًّا إلكترونيًّا يعمل على تقديم بيئة تعليمية غنية بالوسائط التعليميَّة المتعددة.

مشكلة البحث:

انبثقت مشكلة البحث من الاتجاه العالمي الذي ينادي بضرورة استخدام المستحدثات التكنولوجيَّة في مجال التعليم والاستفادة من التقنيات الحديثة، وإتاحة الفرصة للتعلم الذاتي التفاعلي، وهذا أمر ضروري لأطفال الرَّوضة.

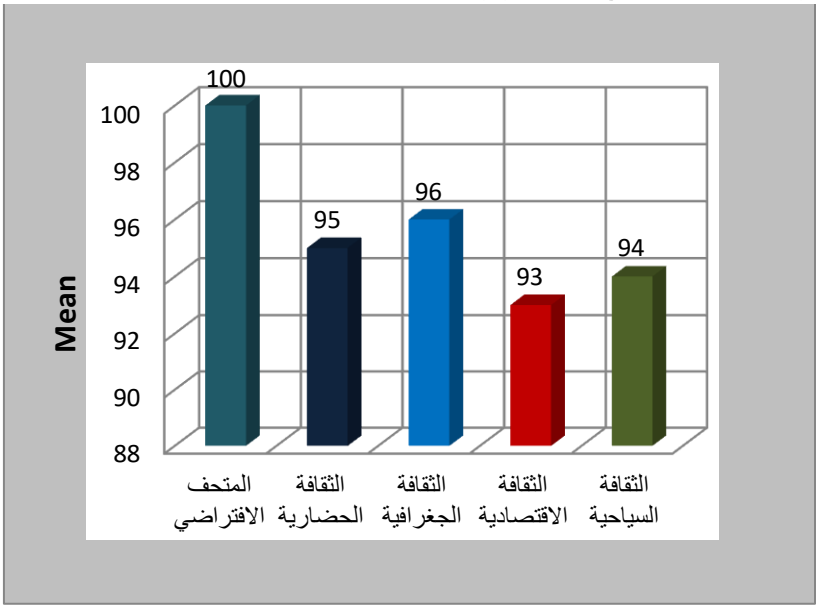
ولقد بدأ الإحساس بمشكلة البحث من خلال إشراف الباحثة على التدريب الميداني؛ حيث لاحظت الباحثة أن هناك قصورًا في الثقافة المتحفيَّة لدى أطفال الرَّوضة، وأن عددًا كبيرًا من أطفال الرَّوضة لم يقوموا بزيارة المتاحف ولم يشاهدوها إلا من خلال بعض الصور العابرة في وسائل الإعلام، ولا يدركون أهميَّة المحافظة عليها وعدم العبث بها، كذلك لاحظت الباحثة عدم وجود تدريب كافٍ أثناء فترة الإعداد الأكاديمي للطالبات المعلمات لإنتاج المتاحف الافتراضيَّة في مجال تعليم أطفال الرَّوضة. ووجود قصور واضح في أنشطة الرَّوضة التي تقدم للأطفال، والتي تخصُّ الأنشطة المرتبطة بتنمية الثقافة المتحفيَّة أثناء ممارسة أنشطة البرنامج اليومي لأطفال الرَّوضة، كما لاحظت الباحثة وجود قصور شديد في تقديم الأنشطة المرتبطة بالمتحف الافتراضي في الروضات المختلفة.

وتبلورت فكرة تضمين الثقافة المتحفيَّة والتي تتمثل في (الثقافة الحضارية، والثقافة الجغرافية، والثقافة الاقتصادية، والثقافة السياحية) وذلك من خلال المتحف الافتراضي كأحد الاتجاهات الحديثة في مجال التعليم؛ حيث يساعد على تقديم المعلومات لأطفال الرَّوضة بطريقة مُحببة وشيقة ومبسطة تتناسب مع خصائصهم؛ وذلك لتنمية الثقافة المتحفيَّة لديهم.

كما لاحظت الباحثة اعتماد معلمات الرَّوضة على إكساب الأطفال بعض المعلومات البسيطة عن الثقافة المتحفيَّة بطريقة تقليدية تعتمد على التلقين والتوجيه الشفوي؛ ومن ثمَّ يحاول البحث الحالي تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى أطفال الرَّوضة من خلال استخدام المتحف الافتراضي. وهذا يتفق مع ما أكَّدت عليه دراسات كل من: **دراسة جياكاردي إ. Giaccardi, E. (2016)**، ودراسة **سعيد عبد الكريم (٢٠١٦)**، ودراسة **باستوري إريكا Pastore, Erica (2018)**، ودراسة **أسماء سيد (٢٠٢١)**، ودراسة **إلابي س. Elaby, S. (2022)**، ودراسة **لينا أحمد (٢٠٢٣)** والتي أشارت إلى أهميَّة استخدام المتحف الافتراضي والتقنيات الحديثة في البرامج والأنشطة التعليميَّة وفاعلية المتحف الافتراضي في تنمية الهوية الثقافية، ودراسة **ريهام عبد الرازق (٢٠٠٨)**، ودراسة **جولي هولمز Julie Holmes (2012)**، ودراسة **بيسكارين س.**

Pescarin, S. (2013)، ودراسة **رانيا عادل (٢٠١٥)**، ودراسة **ستوك أوليفيرو وزانكانارو ماسيمو Stock Oliviero & Zancanaro Massimo (2017)**، ودراسة **أحمد السيد (٢٠١٩)**، ودراسة **ريهام أحمد (٢٠٢٠)** والتي أشارت إلى تدني مستوى الثقافة المتحفيَّة لدى الأطفال، وضرورة الاهتمام بتنمية الثقافة المتحفيَّة لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة وعرض التراث الأثري وتنمية الهوية الثقافية وتنمية بعض عناصر التراث الشعبي من خلال الأنشطة المتحفيَّة.

وباستطلاع آراء (١٠٠) معلمة من معلِّمات رياض الأطفال في محافظات الجيزة، والقاهرة، والقليوبية حول واقع تقديم المتحف الافتراضي ودوره في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة، ملحق (١) تحققت الباحثة من وجود قصور في الأنشطة الخاصَّة بالمتحف الافتراضي والأنشطة الخاصَّة بتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة؛ حيث أسفرت نتائج استطلاع الرأي، كما هو موضح بشكل (١).



شكل (١)
يوضح نتائج استطلاع آراء معلِّمات رياض الأطفال حول واقع تقديم المتحف الافتراضي ودوره في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.

أكَّدت نسبة (١٠٠%) من معلِّمات الرَّوضة على عدم تقديم المتحف الافتراضي مع أطفال الرَّوضة، وأكدت نسبة (٩٥%) من معلمات الرَّوضة على القصور في تنمية الثقافة الحضاريَّة لأطفال الرَّوضة، وأكدت نسبة (٩٦%) من معلمات الرَّوضة على القصور في تنمية الثقافة الجغرافيَّة لأطفال الرَّوضة، وأكدت نسبة (٩٣%) من معلمات الرَّوضة على القصور في تنمية الثقافة الاقتصاديَّة لأطفال الرَّوضة، وأكدت نسبة (٩٤%) من معلمات الرَّوضة على القصور في تنمية الثقافة السياحيَّة لأطفال الرَّوضة؛ ممَّا يؤكد أن هناك قصورًا في اهتمام الرَّوضة بتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى أطفال الرَّوضة بكافة أبعادها (الثقافة الحضاريَّة، والثقافة

الجغرافيَّة، والثقافة الاقتصاديَّة، والثقافة السياحيَّة)، وتركيز الرَّوضة على التعليم التقليدي؛ ممَّا دفع الباحثة إلى إعداد متحف افتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى أطفال الرَّوضة.

وفي حدود علم الباحثة لم تجد دراسات تهتم بتقديم المتحف الافتراضي لتنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

وتتلخص مشكلة البحث في محاولة الكشف عن فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة. وبناءً عليه تحددت مشكلة البحث في السؤال الرئيسِ التَّالي:

- ما فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة؟

وينبثق منه مجموعة من الأسئلة، وهي:

- ما أبعاد الثقافة المتحفيَّة المناسبة التي يجب تنميتها لدى طفل الرَّوضة؟
- ما سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة المناسبة التي يجب تنميتها لدى طفل الرَّوضة؟
- ما محتوى المتحف الافتراضي لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة؟
- ما مدى استمرارية فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى:

١- تحديد أبعاد الثقافة المتحفيَّة المناسبة لطفل الرَّوضة.

٢- إعداد مقياس الثقافة المتحفيَّة المصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة.

٣- إعداد بطاقة ملاحظة السلوكيات المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

٤- إعداد متحف افتراضي لتنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

٥- التحقق من فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

٦- التحقق من مدى استمرارية فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

أهميَّة البحث:

تتمثل أهميَّة البحث الحالي في الآتي:

أولاً: الأهميَّة النظريَّة:

١- تستمد هذه الدراسة أهميتها من كونها تتناول المتحف الافتراضي وهو ما يتناسب مع لغة العصر وتطورات المجتمع الذي نعيش فيه، بالإضافة إلى أنها تساير الاتجاهات التربويَّة الحديثة في التعليم والتعلم.

٢- لفت أنظار العاملين والمختصين في مجال رياض الأطفال لأهمية تنمية مفهوم الثقافة المتحفيَّة ووضعها في الاعتبار كجزء من البرامج والمناهج التعليميَّة والتربويَّة.

٣- أهميَّة مرحلة رياض الأطفال كحجر أساس في تكوين شخصية الطفل لحياته المستقبلية.

٤- إلقاء الضوء على أهميَّة المتحف الافتراضي كأحد أنماط التعلُّم الإلكتروني، ودوره في تطوير العملية التعليميَّة والتربويَّة.
٥- إلقاء الضوء على أهم المهارات التربويَّة والفنيَّة اللازمة لإعداد متحف افتراضي لطفل الرَّوضة.
٦- تنمية وعي الطالبة المعلمة ومعلمة الرَّوضة بأهمية إعداد المتحف الافتراضي وتوظيفه في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.

ثانيًا: الأهميَّة التطبيقيَّة

١- استخدام المتحف الافتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة بأبعادها المتعددة (الثقافة الحضاريَّة – الثقافة الجغرافيَّة – الثقافة الاقتصاديَّة – الثقافة السياحيَّة) لدى طفل الرَّوضة.
٢- مساعدة أولياء الأمور؛ حيث يمكنهم الاستفادة من المتحف الافتراضي في مجال مساعدة أطفالهم في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.
٣- تشجيع معلمات رياض الأطفال على استخدام المتحف الافتراضي في تنمية بعض المفاهيم والقيم والمهارات لدى أطفال الرَّوضة.
٤- محاولة الخروج عن التعليم الرسمي المحدود لأطفال الرَّوضة والاستفادة من التطبيقات التكنولوجيَّة؛ ممَّا سيؤثر على زيادة معارفهم وخبراتهم ذات الصلة بالعالم المحيط بهم.

حدود البحث:

اقتصر البحث على الحدود التَّالية:

- **الحدود الموضوعيَّة:** يتحدد البحث في إعداد متحف افتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة والمتوفر على الأقراص المدمجة CD-ROM.
- **الحدود البشريَّة:** يتمثل مجتمع البحث الحالي في جميع أطفال الروضات التجريبية بمحافظة الجيزة، وقد تمَّ اختيار روضة الناصرية التجريبية بمدرسة الناصرية التجريبية والتابعة لإدارة العجوزة التعليميَّة بمحافظة الجيزة بالطريقة العمدية؛ وذلك لإشراف الباحثة على التدريب الميداني بهذه الرَّوضة وتمَّ اختيار العينة بطريقة عمدية؛ حيث بلغ عدد أطفال عينة البحث (٣٠) طفلاً للمجموعة التجريبيَّة، و(٣٠) طفلاً للمجموعة الضَّابطة والملتحقين بالمستوى الثاني بالرَّوضة.
- **الحدود المكانيَّة:** تمَّ تطبيق المتحف الافتراضي على المجموعة التجريبيَّة في روضة الناصرية بمحافظة الجيزة، وعددهم (٣٠) طفلاً وطفلة.
- **الحدود الزمنية:** تمَّ تطبيق البحث خلال العام الدراسي (٢٠٢٣/ ٢٠٢٤).

فروض البحث:

١- تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة لصالح المجموعة التجريبيَّة.

٢- تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على مقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة لصالح القياس البعدي.

٣- تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة لصالح المجموعة التجريبيَّة.

٤- تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة لصالح القياس البعدي.

٥- لا تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف الافتراضي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة.

٦- لا تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف الافتراضي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

مصطلحات البحث:

تعرفها الباحثة إجرائيًّا بأنَّها:

١- **المتحف الافتراضي:** "عددٌ من الصفحات الإلكترونيَّة التفاعليَّة التي تقدم وتجمع المادة العلمية في هيئة متحف يعتمد على أكثر من وسيط من الوسائط المتعددة من نصّ وصورة وصوت ورسومات ومقاطع فيديو، بجانب أنشطة وتدريبات وألعاب تفاعليَّة؛ بهدف تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة".

٢- **الثقافة المتحفيَّة:** "مجموعة المعلومات والمعارف والقيم السلوكيَّة والمهارات لطفل الرَّوضة حول المتاحف، والحضارات المتعددة والآثار والشخصيات والأماكن التاريخيَّة والبيئة الجغرافيَّة والأجرام السماويَّة، وأهمية نهر النيل والمهن المختلفة عبر العصور، والمحافظة على الملكية العامَّة والمعالم السياحيَّة".

وتشمل الثقافة المتحفيَّة في البحث الحالي على عددٍ من الأبعاد والتي تمَّ تحديدها وفقًا لآراء الخبراء والمحكّمين على النحو التَّالي:

أ- **الثقافة الحضاريَّة:** "مجموعة المعلومات والمعارف والقيم السلوكيَّة والمهارات لطفل الرَّوضة حول أهم الحكام عبر العصور والأحداث التاريخيَّة وفن التحنيط، وأهم المهن في حضارة المصري القديم، وبناء الأهرامات والأزياء عبر العصور، وأهم الصناعات وتطورها وتطور البناء ووسائل النقل عبر العصور، وتطور الأدوات في مختلف المجالات".

ب- **الثقافة الجغرافيَّة:** "مجموعة المعلومات والمعارف والقيم السلوكيَّة والمهارات لطفل الرَّوضة حول البيئة الجغرافيَّة من حوله، وبعض أشكال التضاريس وخصائص البيئة الزراعيَّة والبيئة الصحراويَّة والحيوانات الخاصَّة بكل بيئة ونهر النيل وأهميته، والأجرام السماوية والكرة الأرضية والخريطة والجهات الأصلية، ووسائل النقل المتنوعة".

ج- **الثقافة الاقتصاديَّة:** "مجموعة المعلومات والمعارف والقيم السلوكيَّة والمهارات لطفل الرَّوضة التي تتعلق بالنواحي الاقتصاديَّة في المجتمع وتعاملات الأفراد وخاصة فيما يتعلق بالملكية العامَّة والإنتاج والاستهلاك والحرف والمهن، وأهم الصناعات المختلفة والنقود وترشيد الاستهلاك".

د- **الثقافة السياحيَّة:** "مجموعة المعلومات والمعارف والقيم السلوكيَّة والمهارات لطفل الرَّوضة التي تتعلق بالمعالم السياحيَّة وأهميتها، وآداب زيارة الأماكن السياحيَّة والاعتزاز بها والمحافظة عليها، وكيفية التعامل مع السياح".

خطوات وإجراءات البحث:

أولاً: منهج البحث

يستخدم البحث الحالي المنهج الوصفي التحليلي؛ لتحليل الإطار النظري وإعداد الأدوات، كذلك المنهج شبه التجريبي؛ لمناسبته لطبيعة هذا البحث، وذلك باستخدام التصميم التجريبي ذي المجموعتين؛ المجموعة التجريبيَّة والمجموعة الضَّابطة، وإجراء القياسين القبلي والبعدي على المجموعتين؛ لمعرفة فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة إلى جانب إجراء القياس التتبعي للمجموعة التجريبيَّة.

ثانيًا: مجتمع وعينة البحث

يتمثل مجتمع البحث الحالي في جميع أطفال الروضات التجريبية بمحافظة الجيزة، وقد تمَّ اختيار روضة الناصرية التجريبية بمدرسة الناصرية التجريبية والتابعة لإدارة العجوزة التعليميَّة بمحافظة الجيزة بالطريقة العمدية؛ وذلك لإشراف الباحثة على التدريب الميداني بهذه الرَّوضة، وموافقة إدارة الرَّوضة على تطبيق البحث بالروضة، وتعاون إدارة الرَّوضة ووجود الإمكانات والأدوات التي ساعدت الباحثة أثناء التطبيق، وتوافر أعداد ملائمة من الأطفال بالروضة مما يسمح باختيار العينة، وتمَّ اختيار العينة بطريقة عمدية؛ حيث بلغ عدد أطفال عينة البحث (٦٠) طفلاً وتم ترتيبهم أبجديًا وتقسيمهم إلى مجموعتين (٣٠) طفلاً للمجموعة التجريبيَّة،

و(٣٠) طفلاً للمجموعة الضَّابطة بحيث تمثل الأرقام الفردية المجموعة الضابطة، والأرقام الزوجية المجموعة التجريبية والملتحقين بالمستوى الثاني بالرَّوضة والذين يتراوح أعمارهم ما بين (٦-٧) سنوات.

وقد راعت الباحثة عند اختيارها العينة الشروط التالية:

- أن يكونوا من الملتزمين بالحضور في الرَّوضة.
- خلو أطفال العينة من أية مشكلات، أو إعاقات صحية واضحة حتى لا يؤثر ذلك على أدائهم في البرنامج.

ثالثًا: أدوات البحث:

أ- أدوات جمع البيانات:

١- استمارة استطلاع آراء معلِّمات الرَّوضة حول واقع تقديم المتحف الافتراضي ودوره في تنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة. (إعداد الباحثة)

٢- استمارة استطلاع آراء الخبراء والمحكّمين؛ لتحديد أبعاد الثقافة المتحفيَّة المناسبة لطفل الرَّوضة. (إعداد الباحثة)

٣- مقياس جون رافن لذكاء الأطفال. (إعداد Raven): (ترجمة وإعداد عماد أحمد حسن ٢٠١٦)

ب- أدوات القياس:

٤- مقياس الثقافة المتحفيَّة المصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة. (إعداد الباحثة)

٥- بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.(إعداد الباحثة)

ج- برنامج البحث:

٦- برنامج المتحف الافتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة. (إعداد الباحثة)

خلاصة النتائج:

من خلال البحث الحالي تحققت جميع فروض البحث، وكانت نتائج البحث كالآتي:

١- وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة لصالح المجموعة التجريبيَّة.

٢- وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على مقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة لصالح القياس البعدي.

٣- وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي

على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة لصالح المجموعة التجريبيَّة.

٤- وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة لصالح القياس البعدي.

٥- عدم وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف الافتراضي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة.

٦- عدم وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف الافتراضي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

التوصيات:

- الاهتمام بتوظيف المتحف الافتراضي في مرحلة رياض الأطفال؛ لما له من أهميَّة في تنمية العديد من المفاهيم والمهارات لأطفال الرَّوضة.
- إعداد برامج متعددة ومتنوعة لتدريب معلِّمات رياض الأطفال والطالبات المعلِّمات على كيفية إعداد المتاحف الافتراضيَّة لأطفال الرَّوضة.
- تدريب معلمات الرَّوضة على استراتيجيات وبرامج تنمية الثقافة المتحفيَّة لأطفال الرَّوضة.

دراسات مقترحة:

- فاعلية برنامج قائم على المجلة الإلكترونيَّة في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى أطفال الرَّوضة.
- فاعلية متحف افتراضي لتنمية الوعي بالتغيرات المناخيَّة لأطفال الرَّوضة.
- فاعلية متحف افتراضي لتنمية الثقافة البصريَّة لدى أطفال الرَّوضة.
- فاعلية استخدام المسرح التفاعلي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لأطفال الرَّوضة.
- برنامج قائم على المتحف الافتراضي لتنمية المفاهيم العلمية لأطفال الرَّوضة.
- فاعلية استخدام المتحف الافتراضي في تنمية المهارات اللغويَّة لأطفال الرَّوضة.
- فاعلية برنامج قائم على وسائط تثقيف الطفل لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.

Research Summary

The Effectiveness of a Virtual Museum in Developing Museum Culture Among Kindergarten Children

Prepared by
Associate Prof. Dr. Abeer Bakry Farrag

Introduction:

Early childhood education plays a pivotal role in shaping the developmental trajectory of children, necessitating the design of educational programs that incorporate principles and theories relevant to child development. These programs must align with contemporary educational standards while embracing advancements in scientific and technological innovation. Current trends in early childhood education emphasize the importance of facilitating children's understanding of their cultural heritage and the civilizations that preceded them, enabling meaningful interactions with the diverse cultures present in their communities.

Virtual museums represent a significant advancement in educational technology, serving as vital tools for the dissemination and exhibition of archaeological and cultural heritage. These digital platforms provide immersive experiences through virtual tours and simulations of artifacts that may be inaccessible or challenging to observe in person. By navigating virtual museums, children can explore a wide array of exhibits, gaining insights into the overall context and intricate details of various cultural artifacts.

As an essential component of educational technology, virtual museums foster effective and participatory learning experiences. They leverage technological innovations to facilitate large-scale electronic information transfer, creating new opportunities for interaction through multimedia content, including text, audio, and 2D and 3D imagery. Such dynamic presentations not only captivate young audiences but also enhance their educational experiences.

Numerous studies have highlighted the efficacy of virtual museums in supporting various educational outcomes for kindergarten children. These include the development of picture reading skills, enhancement of cultural identity and concepts of peace, cultivation of historical understanding and a sense of belonging, promotion of enjoyment in learning, enrichment of knowledge regarding Egyptian heritage, improvement of mathematical concepts, and fostering political awareness and environmental consciousness.

Among the notable studies in this field are those conducted by Englert (2011), Mervat Hamad (2017), Aisha Hamad et al. (2018), Ambusaidi and Al-Rabaani (2019), Daniela Linda (2020), Ragaei Abdullah (2021), Asmaa Said et al. (2022), Islek (2022), Lama Khaled (2023), and Shaimaa Mohamed (2024). These studies underscore the significance of virtual museums as a technological innovation with the capacity to achieve a variety of educational objectives. Consequently, investigating these virtual entities has become imperative to understand their development based on scientific principles, ensuring alignment with the pivotal role these museums are intended to fulfill. This positions virtual museums as effective educational, cultural, and pedagogical tools capable of addressing the challenges associated with traditional museum visits.

The cultivation of museum culture is essential in early childhood education, given its profound impact on child development. Through engagement with museum exhibits, children acquire knowledge, facts, and skills by observing artifacts, exploring models, and employing their senses to grasp the concepts conveyed. Furthermore, participation in related activities enhances and reinforces their understanding and knowledge base.

Museum culture encompasses historical information and concepts, along with artistic, literary, and scientific creations associated with diverse exhibitions. This culture serves as a fundamental pillar of national history and reflects various contributions and expressions of creativity. It encompasses both the material dimension-represented by the museum's

architecture and its collections-and the intangible dimension- manifested in the values, customs, traditions, ideas, and knowledge represented by the exhibits. Thus, the relationship between museums and culture is intrinsically interconnected, underscoring the educational potential of museum experiences in fostering cultural awareness and understanding among young learners.

In recognition of the importance of museum education and culture, specialized children's museums have been established. The connection between children and museums allows young learners to listen, understand, and actively participate in their learning experiences. In a museum setting, children engage through visual observation, tactile interaction, and hands-on exploration of artifacts. The greater the number of senses engaged in receiving stimuli, the more enjoyable and impactful the learning experience becomes, facilitating the acquisition of information, skills, and attitudes that are deeply ingrained and difficult to forget (Wafa Al-Sadiq, 2023).

Numerous studies have highlighted the necessity of promoting museum culture, emphasizing the pivotal role of kindergartens and schools in this endeavor. For instance, research conducted by Maria Dardanou (2011), Soha Ibrahim (2015), Shawq Abada (2015), Stock Oliviero and Zancanaro Massimo (2017), Sana Ali (2019), Solaf Abu Al-Fattah (2020), Arayaphan Sirasakmol et al. (2022), and Ilhan Erol and Ozdemir (2022) have stressed the importance of employing diverse mechanisms to disseminate museum culture among children. These studies also emphasize the crucial role of early childhood education in fostering cultural awareness through museum education and the need to examine the attitudes of kindergarten teachers toward children's museums in light of their own museum culture.

Consequently, the current research aims to utilize virtual museums to enhance museum culture among preschool children. Virtual museums serve as an electronic cultural medium, providing a rich educational environment filled with diverse multimedia resources that facilitate engaging and effective learning experiences.

Research Problem:

The problem of this research emerged from the global trend advocating for the necessity of utilizing technological innovations in education and benefiting from modern technologies to facilitate interactive self-directed learning. This is particularly essential for preschool children.

The researcher became aware of the problem during field training supervision, where it was observed that there is a notable deficiency in museum culture among preschool children. A significant number of these children have never visited a museum and have only encountered them through fleeting images in the media. As a result, they do not comprehend the importance of preserving these cultural institutions and avoiding vandalism. Furthermore, the researcher noted a lack of adequate training during the academic preparation of student teachers regarding the production of virtual museums for preschool education.

There is a clear shortfall in the activities provided in kindergartens, particularly those related to enhancing museum culture during daily program activities. Additionally, there is a pronounced inadequacy in presenting activities associated with virtual museums in various kindergartens.

Thus, the concept of incorporating museum culture—encompassing civilizational, geographical, economic, and tourism-related aspects-through virtual museums has crystallized as a modern educational approach. This methodology assists in delivering information to preschool children in an engaging, enjoyable, and simplified manner that aligns with their developmental characteristics, thereby fostering their museum culture.

The researcher also observed that kindergarten teachers primarily rely on imparting basic information about museum culture through traditional methods characterized by rote memorization and oral instruction. Consequently, the current research aims to enhance museum culture among preschool children through the use of virtual museums. This aligns with the findings of several studies, including those by

Giaccardi (2016), Saeed Abdel Karim (2016), Pastore (2018), Asmaa Said (2021), Elaby (2022), and Lina Ahmed (2023), which highlight the significance of employing virtual museums and modern technologies in educational programs and activities. These studies emphasize the effectiveness of virtual museums in fostering cultural identity.

Moreover, research by Riham Abdel Raziq (2008), Julie Holmes (2012), Pescarin (2013), Rania Adel (2015), Stock Oliviero & Zancanaro Massimo (2017), Ahmed El-Sayed (2019), and Riham Ahmed (2020) has pointed out the low level of museum culture among children and the urgent need to develop preschool children's museum culture, present archaeological heritage, and cultivate cultural identity through museum-related activities.

In a survey conducted with 100 kindergarten teachers from Giza, Cairo, and Qalyubia regarding the current state of virtual museums and their role in enhancing museum culture among preschool children, the researcher confirmed a deficiency in activities related to virtual museums and those aimed at developing museum culture for preschoolers. The results of the survey are illustrated in Figure 1.

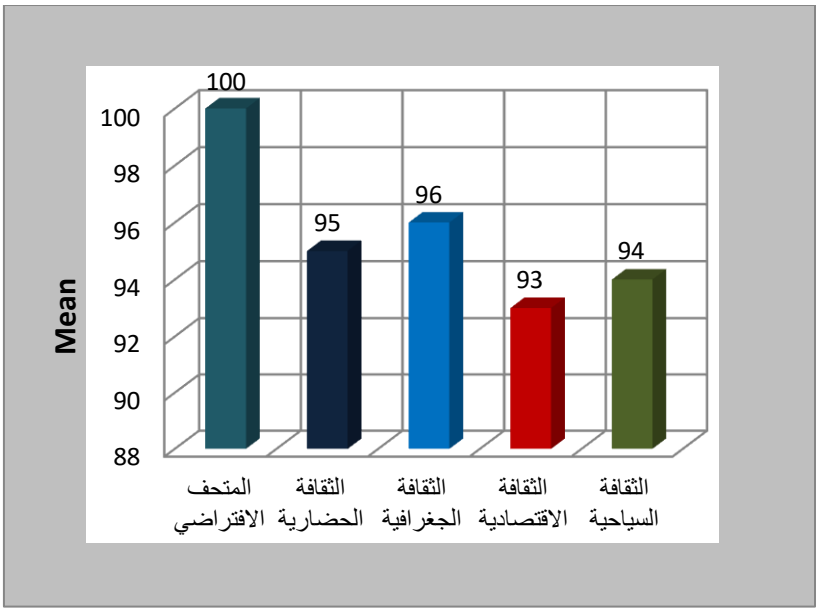


Figure 1
This illustrates the results of a survey conducted with kindergarten teachers regarding the current state of virtual museum offerings and their role in developing museum culture among preschool children.

- **(Museum)**: 100
- **(Civilizational Culture)**: 95
- **Geographical Culture)**: 96
- **(Economic Culture)**: 93
- **(Touristic Culture)**: 94

A total of 100% of kindergarten teachers confirmed that virtual museums are not being provided to preschool children. Additionally, 95% of the teachers indicated a deficiency in developing the cultural heritage awareness among preschool children, while 96% noted a shortfall in fostering geographical knowledge. Furthermore, 93% of the teachers highlighted a lack of focus on economic culture, and 94% pointed out the inadequacy in promoting tourism culture among preschool children. These findings underscore a significant gap in kindergartens' efforts to cultivate museum culture across all dimensions (cultural heritage, geographical, economic, and tourism), with a predominant focus on traditional education. This has motivated the researcher to develop a virtual museum aimed at enhancing museum culture among preschool children.

To the best of the researcher’s knowledge, there are no existing studies that address the provision of virtual museums for the development of museum culture in preschool children

The research problem is summarized in an attempt to investigate the effectiveness of virtual museums in enhancing museum culture among preschool children. Consequently, the main research question is defined as follows:

- What is the effectiveness of virtual museums in developing museum culture among preschool children?

This question leads to a set of sub-questions, including:

- What are the appropriate dimensions of museum culture that should be developed in preschool children?
- What behaviors related to museum culture should be cultivated in preschool children?

- What content should be included in a virtual museum to enhance museum culture among preschool children?
- To what extent does the effectiveness of the virtual museum in developing museum culture among preschool children persist over time?

Research Objectives:

The research aims to:

1. Identify the appropriate dimensions of museum culture for preschool children.
2. Develop an electronic pictorial scale for museum culture for preschool children.
3. Create an observation checklist for behaviors associated with museum culture in preschool children.
4. Design a virtual museum to enhance museum culture among preschool children.
5. Evaluate the effectiveness of the virtual museum in promoting museum culture among preschool children.
6. Assess the sustainability of the effectiveness of the virtual museum in developing museum culture among preschool children.

Research Importance:

The significance of the current research can be summarized as follows:

I. Theoretical Importance:

1. This research gains importance by addressing the virtual museum, which aligns with contemporary language and societal developments, as well as with modern educational trends in teaching and learning.
2. It highlights the importance of developing the concept of museum culture, encouraging educators and specialists in early childhood education to consider it as part of educational curricula and programs.

3. It emphasizes the critical role of preschool education as a foundational stage in shaping children's personalities for their future lives.
4. It sheds light on the significance of the virtual museum as a form of e-learning and its role in enhancing educational and pedagogical processes.
5. It identifies essential pedagogical and technical skills necessary for creating a virtual museum for preschool children.
6. It aims to raise awareness among student teachers and preschool educators regarding the importance of preparing and utilizing a virtual museum to foster museum culture in preschool children.

II. Applied Importance:

1. It advocates for the use of virtual museums to enhance various dimensions of museum culture (cultural, geographical, economic, and tourism) among preschool children.
2. It assists parents by enabling them to utilize the virtual museum to help their children develop museum culture.
3. It encourages preschool teachers to employ virtual museums to cultivate specific concepts, values, and skills in preschool children.
4. It seeks to move beyond the limitations of formal education for preschool children by leveraging technological applications, thereby enriching their knowledge and experiences related to their surrounding world.

Limitations of the Research:

The research is confined to the following boundaries:

1. **Subjective Limitations:** The research focuses on the development of a virtual museum designed to enhance museum culture among preschool children, utilizing content available on CD-ROMs.
2. **Human Limitations:** The current research community comprises all children enrolled in experimental kindergartens in Giza Governorate. The sample was drawn from Al-Nasriyah Experimental Kindergarten, part of the Al-Nasriyah Experimental

School under the jurisdiction of the Agouza Educational Administration in Giza Governorate. The sample was purposefully selected, consisting of 30 children in the experimental group and 30 children in the control group, all of whom were enrolled in the second level of kindergarten.

3. **Spatial Limitations:** The virtual museum was implemented with the experimental group at Al-Nasriyah Kindergarten in Giza Governorate, comprising 30 children.
4. **Temporal Limitations:** The research was conducted during the academic year (2023/2024).

Research Hypotheses:

1. There are statistically significant differences between the mean scores of the experimental group children after exposure to the virtual museum program and the control group children in the post-measurement on the electronic visual museum culture scale for preschool children, in favor of the experimental group.
2. There are statistically significant differences between the mean scores of the experimental group children before exposure to the virtual museum program and after exposure on the electronic visual museum culture scale for preschool children, in favor of the post-measurement.
3. There are statistically significant differences between the mean scores of the experimental group children after exposure to the virtual museum program and the control group children in the post-measurement on the observation card for behaviors related to museum culture for preschool children, in favor of the experimental group.
4. There are statistically significant differences between the mean scores of the experimental group children before exposure to the virtual museum program and after exposure on the observation card for behaviors related to museum culture for preschool children, in favor of the post-measurement.

5. There are no statistically significant differences between the mean scores of the experimental group children in the post-measurement and follow-up measurements regarding the implementation of the virtual museum program on the electronic visual museum culture scale for preschool children.
6. There are no statistically significant differences between the mean scores of the experimental group children in the post-measurement and follow-up measurements regarding the implementation of the virtual museum program on the observation card for behaviors related to museum culture for preschool children.

Research Terminology:

The researcher defines the following terms operationally as:

1. **Virtual Museum:** "A collection of interactive web pages that present and compile educational material in the form of a museum, relying on multiple media types such as text, images, audio, graphics, and video clips, along with interactive activities, exercises, and games, aimed at developing the museum culture among preschool children."
2. **Museum Culture:** "A collection of information, knowledge, behavioral values, and skills of preschool children regarding museums, diverse civilizations, artifacts, historical figures, historical places, geographical environment, celestial bodies, the importance of the Nile River, various professions throughout history, and the preservation of public property and tourist attractions."

The museum culture in the current research encompasses several dimensions identified according to the opinions of experts and judges as follows:

A. Civilizational Culture: "A collection of information, knowledge, behavioral values, and skills of preschool children regarding the most significant rulers throughout history, historical events, the art of mummification, key professions in ancient Egyptian civilization, pyramid construction, clothing styles through the ages, important

industries and their evolution, building developments, and means of transportation across eras, along with advancements in tools across various fields."

B. **Geographical Culture:** "A collection of information, knowledge, behavioral values, and skills of preschool children concerning the geographical environment around them, including forms of terrain, characteristics of agricultural and desert environments, animals specific to each environment, the Nile River and its significance, celestial bodies, Earth, maps, cardinal directions, and various means of transportation."

C. **Economic Culture:** "A collection of information, knowledge, behavioral values, and skills of preschool children related to economic aspects of society and individual interactions, particularly regarding public property, production, consumption, crafts and professions, significant industries, currency, and consumption rationalization."

D. **Touristic Culture:** "A collection of information, knowledge, behavioral values, and skills of preschool children related to tourist attractions and their importance, etiquette when visiting tourist sites, pride in and preservation of these sites, and how to interact with tourists.

Research Steps and Procedures:

First: Research Methodology

The current research employs a descriptive analytical approach to analyze the theoretical framework and develop the tools. Additionally, it uses a quasi-experimental design suitable for the nature of this study, involving an experimental group and a control group. Pre- and post-tests are conducted on both groups to assess the effectiveness of the virtual museum in developing museum culture among preschool children, along with a follow-up measurement for the experimental group.

Second: Research Community and Sample

The research community consists of all preschool children in experimental kindergartens in Giza Governorate. The researcher intentionally selected the Nasiriya Experimental Kindergarten affiliated

with the Nasiriya Experimental School under the supervision of the Al-Ajuzah Educational Administration. This selection was based on the researcher's oversight of field training at this kindergarten, the administration's approval for implementing the research, the cooperation of the kindergarten management, and the availability of resources and tools that assisted the researcher during the implementation. A suitable number of children were available for sampling, and the sample was selected intentionally, comprising 60 children who were alphabetically arranged and divided into two groups: 30 children for the experimental group and 30 children for the control group. Odd-numbered children represented the control group, while even-numbered children represented the experimental group, all enrolled in the second level of kindergarten and aged between 6 and 7 years.

The researcher considered the following criteria when selecting the sample:

- The children must have consistent attendance at kindergarten.
- The sample children should be free from any visible health issues or disabilities to prevent any impact on their performance in the program.

Third: Research Tools:

A. Data Collection Tools:

1. A survey form to gather the opinions of kindergarten teachers regarding the reality of presenting the virtual museum and its role in developing museum culture among preschool children. (Prepared by the researcher)
2. A survey form to collect opinions from experts and judges to determine the appropriate dimensions of museum culture for preschool children. (Prepared by the researcher)
3. The Raven's Progressive Matrices for children's intelligence. (Prepared and translated by Imad Ahmed Hassan, 2016)

B. Measurement Tools: 4. An electronic visual scale for museum culture for preschool children. (Prepared by the researcher) 5. An

observation checklist for children's behaviors related to museum culture for preschool children. (Prepared by the researcher)

C. **Research Program:** 6. A virtual museum program for developing museum culture among preschool children. (Prepared by the researcher)

Research Results:

Through the current research, all research hypotheses were validated, and the results were as follows:

1. There are statistically significant differences between the mean scores of the experimental group children after exposure to the virtual museum program and the control group children in the post-measurement on the electronic visual scale for museum culture for preschool children, in favor of the experimental group.
2. There are statistically significant differences between the mean scores of the experimental group children before exposure to the virtual museum program and after exposure, on the electronic visual scale for museum culture for preschool children, in favor of the post-measurement.
3. There are statistically significant differences between the mean scores of the experimental group children after exposure to the virtual museum program and the control group children in the post-measurement on the observation checklist for behaviors related to museum culture for preschool children, in favor of the experimental group.
4. There are statistically significant differences between the mean scores of the experimental group children before exposure to the virtual museum program and after exposure on the observation checklist for behaviors related to museum culture for preschool children, in favor of the post-measurement.
5. There are no statistically significant differences between the mean scores of the experimental group children in the post-measurement and the follow-up measurement regarding the application of the

virtual museum program on the electronic visual scale for museum culture for preschool children.

6. There are no statistically significant differences between the mean scores of the experimental group children in the post-measurement and the follow-up measurement regarding the application of the virtual museum program on the observation checklist for behaviors related to museum culture for preschool children.

Recommendations:

- Emphasize the use of the virtual museum in preschool education due to its importance in developing various concepts and skills for preschool children.
- Develop multiple and diverse programs to train preschool teachers and student teachers on how to create virtual museums for preschool children.
- Train preschool teachers on strategies and programs for developing museum culture among preschool children.

Proposed Studies:

- The effectiveness of a program based on an electronic magazine in enhancing museum culture among preschool children.
- The effectiveness of a virtual museum in raising awareness about climate change among preschool children.
- The effectiveness of a virtual museum in developing visual culture among preschool children.
- The effectiveness of using interactive theater in enhancing museum culture among preschool children.
- A program based on the virtual museum to develop scientific concepts for preschool children.
- The effectiveness of using a virtual museum in developing language skills among preschool children.
- The effectiveness of a program based on child educational media to enhance museum culture among preschool children.

مقدمة:

تُعد تربية الطفل من المهام الرئيسة التي يخطط لها المتخصصون، وذلك بإعداد برامج تتبنى مبادئ ونظريات معنية بتربية الطفل وتتوافق مع المتطلبات التربويَّة في ظل التطور العلمي والتكنولوجي المعاصر، وتحرص التوجهات الحديثة في مجال الطفولة على أن تتيح للأطفال استيعاب التراث والاطلاع على حضارة أجدادهم من خلال اتصالهم بكل الثقافات التي يزخر بها مجتمعهم.

والمتاحف الافتراضيَّة من أهم تطبيقات الواقع الافتراضي التي يُمكن أن تسهم في نشر التراث الثقافي الأثري وعرضه من خلال عروض وزيارات افتراضيَّة ومحاكاة لأشياء قد يكون من الصعب على الشخص الوصول إليها، أو تصويرها على حقيقتها الأصلية، فزيارة المتاحف الافتراضيَّة تسمح بالتجوُّل في المتحف والتعرُّف على مقتنياته كلها ورؤية الشكل العام، أو التفاصيل الدقيقة لهذه المقتنيات.

ويُعد المتحف الافتراضي من العناصر الأساسية المرتبطة بمجال تكنولوجيا التعليم بمستحدثاته التكنولوجيَّة؛ حيث يتيح الفرصة للطفل لتحقيق التعلُّم الفعَّال والتشاركي، وهو أحد المنظومات التعليميَّة التي تأثرت بالتطورات التكنولوجيَّة والاستفادة من التقنيات الحديثة وإتاحة الفرصة لنقل المعلومات إلكترونيًّا على نطاق واسع، وفتح آفاق جديدة للتفاعل من خلال ما يحتويه من الوسائط الفائقة والوسائل المتعددة كالنصوص والصوت والصور ثنائية وثلاثية الأبعاد؛ لإعداد عروض أكثر حيوية وجاذبية للأطفال.

ولقد أكَّدت عديدٌ من الأدبيات والدراسات السابقة أهميَّة المتاحف الافتراضيَّة لطفل الرَّوضة ودورها وفاعليتها في تنمية مهارات قراءة الصور، وتنمية مفاهيم السلام والهوية الثقافية لطفل الرَّوضة وتنمية المفاهيم التاريخيَّة والانتماء، وتنمية متعة التعلُّم وتنمية مفاهيم التراث المصري لدى طفل الرَّوضة، وتنمية المفاهيم الرياضية وتنمية الوعي السياسي ونشر الثقافة البيئية لدى طفل الرَّوضة، ومن هذه الدراسات دراسة **إنجليرت س. Englert, C. (2011)**، ودراسة **مرفت حامد (٢٠١٧)**، ودراسة **عائشة حمد وآخرون (٢٠١٨)**، ودراسة **أمباسايدي ن.أ. وآل- راباني أ.ه. Ambusaidi, N.A. & Al-Rabaani, A.H. (2019)**، ودراسة **دانيلا ليندا Daniela, Linda (2020)**، ودراسة **رجائي عبد الله (٢٠٢١)**، ودراسة **أسماء سيد وآخرون (٢٠٢٢)**، ودراسة **إسليك د. Islek, D. (2022)**، ودراسة **لمى خالد (٢٠٢٣)**، ودراسة **شيماء محمد (٢٠٢٤)**؛ حيث أشارت هذه الدراسات إلى أهميَّة المتاحف الافتراضيَّة كأحد المستحدثات التكنولوجيَّة والتي تتميز بقدرتها على تحقيق العديد من الأهداف التعليميَّة؛ لذا فقد أصبحت الحاجة إلى دراستها أمرًا ضروريًّا وذلك للتعرُّف على كيفية إعدادها على أسس علمية بما يتناسب مع أهميَّة الدور الذي يلزم أن تقوم به هذه المتاحف؛ ممَّا يجعلها وسيطًا تعليميًّا وثقافيًّا وتربويًّا يُمكن من خلاله التغلب على الصعوبات التي تواجه زيارة المتاحف التقليديَّة.

وأصبحت الثقافة المتحفيَّة ضرورة في تربية الأطفال منذ الصغر لدورها الواضح في تنميتهم؛ فمن خلالها يتعلم الأطفال المعارف والحقائق والمهارات عن طريق مشاهدتهم

للمعروضات المتحفيَّة، واستكشاف النماذج والأدوات باستخدام حواسهم في فهم الأفكار التي تعبر عنها، وممارستهم للأنشطة التي تساعدهم على إثراء وتدعيم معلوماتهم ومعارفهم.

والثقافة المتحفيَّة تشمل المعلومات والمفاهيم التاريخيَّة، والإبداعات الفنيَّة والأدبيَّة والعلميَّة المرتبطة بما يتم عرضه في المتاحف المختلفة والتي تشكل ركيزة أساسية في تاريخ الأمة وإسهاماتها وإبداعاتها الحياتية المختلفة؛ في كلٍّ من الجانب المادي المتمثل في المبنى والمعروضات المختلفة بالمتحف، والجانب المعنوي المتمثل فيما يحتويه المتحف وما تعبر عنه معروضاته من قيم وعادات وتقاليد وأفكار ومعارف؛ وبذلك فالعلاقة وثيقة بين المتحف والثقافة.

وتأكيدًا على أهميَّة التربية والثقافة المتحفيَّة أنشِئت متاحف خاصَّة للأطفال، حيث إنَّ الربط بين الطفل والمتحف يتيح للأطفال أن يسمعوا ويفهموا ويشاركوا، فيتعلم الطفل في المتحف عن طريق الرؤية، بل واللمس، واستخدام الأشياء نفسها، وكلَّما كان عدد الحواس التي تتلقى المثيرات أكبر أضفى متعة حقيقية في إكساب الطفل المعلومات والمهارات والاتجاهات التي يصعب محوها. **(وفاء الصديق، ٢٠٢٣، ٢٢)**

وقد أشارت الدراسات مثل: دراسة **ماريا داردانو Maria Dardanou (2011)**، ودراسة **سهى إبراهيم (٢٠١٥)**، ودراسة **شوق عبادة (٢٠١٥)**، ودراسة **ستوك أوليفيرو وزانكانارو ماسيمو Stock Oliviero & Zancanaro Massimo (2017)**، ودراسة **سناء علي (٢٠١٩)**، ودراسة **سولاف أبو الفتح (٢٠٢٠)**، ودراسة **أرايافان سيراساكمول وآخرون Arayaphan, Sirasakmol & et al. (2022)**، ودراسة **إيلهان إرول وأوزدمير ف. Ilhan, Erol & Ozdemir, F. (2022)** إلى ضرورة الاهتمام بآليات نشر الثقافة المتحفيَّة، وأهمية دور رياض الأطفال والمدارس في نشر الثقافة المتحفيَّة، وضرورة استخدام وسائط متنوعة لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى الطفل، ودور الرَّوضة في تنمية الوعي الثقافي من خلال التربية المتحفيَّة، وأهمية دراسة اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو متحف الطفل في ضوء ثقافتهنَّ المتحفيَّة.

لذلك فإنَّ البحث الحالي يسعى إلى توظيف المتحف الافتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة؛ لما يتمتع به من مميزات لكونه وسيطًا ثقافيًّا إلكترونيًّا يعمل على تقديم بيئة تعليمية غنية بالوسائط التعليميَّة المتعددة.

مشكلة البحث:

انبثقت مشكلة البحث من الاتجاه العالمي الذي ينادي بضرورة استخدام المستحدثات التكنولوجيَّة في مجال التعليم والاستفادة من التقنيات الحديثة، وإتاحة الفرصة للتعلم الذاتي التفاعلي، وهذا أمر ضروري لأطفال الرَّوضة.

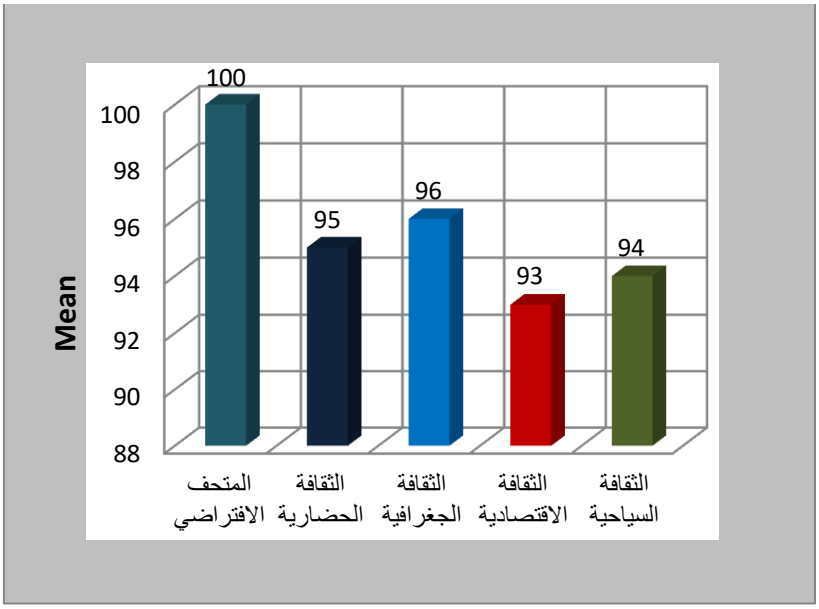
ولقد بدأ الإحساس بمشكلة البحث من خلال إشراف الباحثة على التدريب الميداني؛ حيث لاحظت الباحثة أن هناك قصورًا في الثقافة المتحفيَّة لدى أطفال الرَّوضة، وأن عددًا كبيرًا من أطفال الرَّوضة لم يقوموا بزيارة المتاحف ولم يشاهدوها إلا من خلال بعض الصور العابرة في وسائل الإعلام، ولا يدركون أهميَّة المحافظة عليها وعدم العبث بها، كذلك لاحظت الباحثة عدم وجود تدريب كافٍ أثناء فترة الإعداد الأكاديمي للطالبات المعلمات لإنتاج المتاحف الافتراضيَّة

في مجال تعليم أطفال الرَّوضة. ووجود قصور واضح في أنشطة الرَّوضة التي تقدم للأطفال، والتي تخصُّ الأنشطة المرتبطة بتنمية الثقافة المتحفيَّة أثناء ممارسة أنشطة البرنامج اليومي لأطفال الرَّوضة، كما لاحظت الباحثة وجود قصور شديد في تقديم الأنشطة المرتبطة بالمتحف الافتراضي في الروضات المختلفة.

وتبلورت فكرة تضمين الثقافة المتحفيَّة والتي تتمثل في (الثقافة الحضارية، والثقافة الجغرافية، والثقافة الاقتصادية، والثقافة السياحية) وذلك من خلال المتحف الافتراضي كأحد الاتجاهات الحديثة في مجال التعليم؛ حيث يساعد على تقديم المعلومات لأطفال الرَّوضة بطريقة مُحببة وشيقة ومبسطة تتناسب مع خصائصهم؛ وذلك لتنمية الثقافة المتحفيَّة لديهم.

كما لاحظت الباحثة اعتماد معلمات الرَّوضة على إكساب الأطفال بعض المعلومات البسيطة عن الثقافة المتحفيَّة بطريقة تقليدية تعتمد على التلقين والتوجيه الشفوي؛ ومن ثمَّ يحاول البحث الحالي تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى أطفال الرَّوضة من خلال استخدام المتحف الافتراضي. وهذا يتفق مع ما أكَّدت عليه دراسات كل من: **دراسة جياكاردي إ. Giaccardi, E. (2016)**، ودراسة **سعيد عبد الكريم (٢٠١٦)**، ودراسة **باستوري إريكا Pastore, Erica (2018)**، ودراسة **أسماء سيد (٢٠٢١)**، ودراسة **إلابي س. Elaby, S. (2022)**، ودراسة **لينا أحمد (٢٠٢٣)** والتي أشارت إلى أهميَّة استخدام المتحف الافتراضي والتقنيات الحديثة في البرامج والأنشطة التعليميَّة وفاعلية المتحف الافتراضي في تنمية الهوية الثقافية، ودراسة **ريهام عبد الرازق (٢٠٠٨)**، ودراسة **جولي هولمز Julie Holmes (2012)**، ودراسة **بيسكارين س. Pescarin, S. (2013)**، ودراسة **رانيا عادل (٢٠١٥)**، ودراسة **ستوك أوليفيرو وزانكانارو ماسيمو Stock Oliviero & Zancanaro Massimo (2017)**، ودراسة **أحمد السيد (٢٠١٩)**، ودراسة **ريهام أحمد (٢٠٢٠)** والتي أشارت إلى تدني مستوى الثقافة المتحفيَّة لدى الأطفال، وضرورة الاهتمام بتنمية الثقافة المتحفيَّة لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة وعرض التراث الأثري وتنمية الهوية الثقافية وتنمية بعض عناصر التراث الشعبي من خلال الأنشطة المتحفيَّة.

وباستطلاع آراء (١٠٠) معلمة من معلِّمات رياض الأطفال في محافظات الجيزة، والقاهرة، والقليوبية حول واقع تقديم المتحف الافتراضي ودوره في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة، ملحق (١) تحققت الباحثة من وجود قصور في الأنشطة الخاصَّة بالمتحف الافتراضي والأنشطة الخاصَّة بتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة؛ حيث أسفرت نتائج استطلاع الرأي، كما هو موضح بشكل (١).



شكل (١)
يوضح نتائج استطلاع آراء معلِّمات رياض الأطفال حول واقع تقديم المتحف الافتراضي ودوره في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.

أكَّدت نسبة (١٠٠%) من معلِّمات الرَّوضة على عدم تقديم المتحف الافتراضي مع أطفال الرَّوضة، وأكدت نسبة (٩٥%) من معلمات الرَّوضة على القصور في تنمية الثقافة الحضاريَّة لأطفال الرَّوضة، وأكدت نسبة (٩٦%) من معلمات الرَّوضة على القصور في تنمية الثقافة الجغرافيَّة لأطفال الرَّوضة، وأكدت نسبة (٩٣%) من معلمات الرَّوضة على القصور في تنمية الثقافة الاقتصاديَّة لأطفال الرَّوضة، وأكدت نسبة (٩٤%) من معلمات الرَّوضة على القصور في تنمية الثقافة السياحيَّة لأطفال الرَّوضة؛ ممَّا يؤكد أن هناك قصورًا في اهتمام الرَّوضة بتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى أطفال الرَّوضة بكافة أبعادها (الثقافة الحضاريَّة، والثقافة الجغرافيَّة، والثقافة الاقتصاديَّة، والثقافة السياحيَّة)، وتركيز الرَّوضة على التعليم التقليدي؛ ممَّا دفع الباحثة إلى إعداد متحف افتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى أطفال الرَّوضة.

وفي حدود علم الباحثة لم تجد دراسات تهتم بتقديم المتحف الافتراضي لتنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

وتتلخص مشكلة البحث في محاولة الكشف عن فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة. وبناءً عليه تحددت مشكلة البحث في السؤال الرئيسِ التَّالي:

- ما فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة؟

وينبثق منه مجموعة من الأسئلة، وهي:

- ما أبعاد الثقافة المتحفيَّة المناسبة التي يجب تنميتها لدى طفل الرَّوضة؟
- ما سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة المناسبة التي يجب تنميتها لدى طفل الرَّوضة؟
- ما محتوى المتحف الافتراضي لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة؟
- ما مدى استمرارية فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى:

١- تحديد أبعاد الثقافة المتحفيَّة المناسبة لطفل الرَّوضة.
٢- إعداد مقياس الثقافة المتحفيَّة المصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة.
٣- إعداد بطاقة ملاحظة السلوكيات المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.
٤- إعداد متحف افتراضي لتنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.
٥- التحقق من فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.
٦- التحقق من مدى استمرارية فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

أهميَّة البحث:

تتمثل أهميَّة البحث الحالي في الآتي:

أولاً: الأهميَّة النظريَّة:

١- تستمد هذه الدراسة أهميتها من كونها تتناول المتحف الافتراضي وهو ما يتناسب مع لغة العصر وتطورات المجتمع الذي نعيش فيه، بالإضافة إلى أنها تساير الاتجاهات التربويَّة الحديثة في التعليم والتعلم.
٢- لفت أنظار العاملين والمختصين في مجال رياض الأطفال لأهمية تنمية مفهوم الثقافة المتحفيَّة ووضعها في الاعتبار كجزء من البرامج والمناهج التعليميَّة والتربويَّة.
٣- أهميَّة مرحلة رياض الأطفال كحجر أساس في تكوين شخصية الطفل لحياته المستقبلية.
٤- إلقاء الضوء على أهميَّة المتحف الافتراضي كأحد أنماط التعلُّم الإلكتروني، ودوره في تطوير العملية التعليميَّة والتربويَّة.
٥- إلقاء الضوء على أهم المهارات التربويَّة والفنيَّة اللازمة لإعداد متحف افتراضي لطفل الرَّوضة.
٦- تنمية وعي الطالبة المعلمة ومعلمة الرَّوضة بأهمية إعداد المتحف الافتراضي وتوظيفه في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.

ثانيًا: الأهميَّة التطبيقيَّة

١- استخدام المتحف الافتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة بأبعادها المتعددة (الثقافة الحضاريَّة – الثقافة الجغرافيَّة – الثقافة الاقتصاديَّة – الثقافة السياحيَّة) لدى طفل الرَّوضة.
٢- مساعدة أولياء الأمور؛ حيث يمكنهم الاستفادة من المتحف الافتراضي في مجال مساعدة أطفالهم في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.
٣- تشجيع معلمات رياض الأطفال على استخدام المتحف الافتراضي في تنمية بعض المفاهيم والقيم والمهارات لدى أطفال الرَّوضة.
٤- محاولة الخروج عن التعليم الرسمي المحدود لأطفال الرَّوضة والاستفادة من التطبيقات التكنولوجيَّة؛ ممَّا سيؤثر على زيادة معارفهم وخبراتهم ذات الصلة بالعالم المحيط بهم.

حدود البحث:

اقتصر البحث على الحدود التَّالية:

- **الحدود الموضوعيَّة:** يتحدد البحث في إعداد متحف افتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة والمتوفر على الأقراص المدمجة CD-ROM.
- **الحدود البشريَّة:** يتمثل مجتمع البحث الحالي في جميع أطفال الروضات التجريبية بمحافظة الجيزة، وقد تمَّ اختيار روضة الناصرية التجريبية بمدرسة الناصرية التجريبية والتابعة لإدارة العجوزة التعليميَّة بمحافظة الجيزة بالطريقة العمدية؛ وذلك لإشراف الباحثة على التدريب الميداني بهذه الرَّوضة وتمَّ اختيار العينة بطريقة عمدية؛ حيث بلغ عدد أطفال عينة البحث (٣٠) طفلاً للمجموعة التجريبيَّة، و(٣٠) طفلاً للمجموعة الضَّابطة والملتحقين بالمستوى الثاني بالرَّوضة.
- **الحدود المكانيَّة:** تمَّ تطبيق المتحف الافتراضي على المجموعة التجريبيَّة في روضة الناصرية بمحافظة الجيزة، وعددهم (٣٠) طفلاً وطفلة.
- **الحدود الزمنية:** تمَّ تطبيق البحث خلال العام الدراسي (٢٠٢٣/ ٢٠٢٤).

فروض البحث:

١- تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة لصالح المجموعة التجريبيَّة.

٢- تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على مقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة لصالح القياس البعدي.

٣- تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة لصالح المجموعة التجريبيَّة.

٤- تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة لصالح القياس البعدي.

٥- لا تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف الافتراضي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة.

٦- لا تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف الافتراضي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

مصطلحات البحث:

تعرفها الباحثة إجرائيًّا بأنَّها:

١- **المتحف الافتراضي:** "عددٌ من الصفحات الإلكترونيَّة التفاعليَّة التي تقدم وتجمع المادة العلمية في هيئة متحف يعتمد على أكثر من وسيط من الوسائط المتعددة من نصّ وصورة وصوت ورسومات ومقاطع فيديو، بجانب أنشطة وتدريبات وألعاب تفاعليَّة؛ بهدف تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة".

٢- **الثقافة المتحفيَّة:** "مجموعة المعلومات والمعارف والقيم السلوكيَّة والمهارات لطفل الرَّوضة حول المتاحف، والحضارات المتعددة والآثار والشخصيات والأماكن التاريخيَّة والبيئة الجغرافيَّة والأجرام السماويَّة، وأهمية نهر النيل والمهن المختلفة عبر العصور، والمحافظة على الملكية العامَّة والمعالم السياحيَّة".

وتشمل الثقافة المتحفيَّة في البحث الحالي على عددٍ من الأبعاد والتي تمَّ تحديدها وفقًا لآراء الخبراء والمحكّمين على النحو التَّالي:

أ- **الثقافة الحضاريَّة:** "مجموعة المعلومات والمعارف والقيم السلوكيَّة والمهارات لطفل الرَّوضة حول أهم الحكام عبر العصور والأحداث التاريخيَّة وفن التحنيط، وأهم المهن في حضارة المصري القديم، وبناء الأهرامات والأزياء عبر العصور، وأهم الصناعات وتطورها وتطور البناء ووسائل النقل عبر العصور، وتطور الأدوات في مختلف المجالات".

ب- **الثقافة الجغرافيَّة:** "مجموعة المعلومات والمعارف والقيم السلوكيَّة والمهارات لطفل الرَّوضة حول البيئة الجغرافيَّة من حوله، وبعض أشكال التضاريس وخصائص البيئة الزراعيَّة والبيئة الصحراويَّة والحيوانات الخاصَّة بكل بيئة ونهر النيل وأهميته، والأجرام السماوية والكرة الأرضية والخريطة والجهات الأصلية، ووسائل النقل المتنوعة".

ج- **الثقافة الاقتصاديَّة:** "مجموعة المعلومات والمعارف والقيم السلوكيَّة والمهارات لطفل الرَّوضة التي تتعلق بالنواحي الاقتصاديَّة في المجتمع وتعاملات الأفراد وخاصة فيما يتعلق بالملكية العامَّة والإنتاج والاستهلاك والحرف والمهن، وأهم الصناعات المختلفة والنقود وترشيد الاستهلاك".

د- **الثقافة السياحيَّة:** "مجموعة المعلومات والمعارف والقيم السلوكيَّة والمهارات لطفل الرَّوضة التي تتعلق بالمعالم السياحيَّة وأهميتها، وآداب زيارة الأماكن السياحيَّة والاعتزاز بها والمحافظة عليها، وكيفية التعامل مع السياح".

الإطار النظري والدراسات السابقة:

يتناول الإطار النظري مبحثين رئيسين، وهما:

- **المبحث الأوَّل:** المتحف الافتراضي.
- **المبحث الثاني:** الثقافة المتحفيَّة.

المبحث الأوَّل: المتحف الافتراضي:

تهدف متاحف الأطفال إلى إكساب الأطفال الحقائق والخبرات والمهارات التي لا تتحقق لهم خارج المتحف من خلال التعلُّم التلقائي واللعب الحر، وتحقيق التعلُّم من خلال الاستقصاء والاكتشاف وتقديم بيئة مشجعة وآمنة لتعلم الطفل، وإثارة دافعية الأطفال واهتمامهم لإكسابهم

المعارف والمفاهيم والخبرات التعليميَّة بتعريفهم على محتويات المتحف ومعايشة ما يرونه بطريقة علمية، وتكوين اتجاهات إيجابيَّة نحو التاريخ والعلوم والفنون.

ويُعد متحف الطفل المعمل الذي ينقص الرَّوضة والمكان الذي يستطيع فيه الطفل إشباع اهتماماته الطبيعية بالفنون والعلوم؛ حيث يستطيع التعلُّم عن طريق الفعل، ويقوم بأداء دراسات جادة في إطار من التسلية.

فالمتاحف مؤسسات ديمقراطية عادلة تؤدي دورها في تثقيف الطفل بإتاحة الفرص أمام الجميع للتزود بالمعرفة والعلم، وعمق الإحساس بالماضي وتقوية الشعور بالانتماء، فهي مصدرٌ مهمٌّ لتثقيف الأطفال حيث توفر لهم بيئة فكريَّة جاذبة؛ فتنمي لديهم العديد من المفاهيم والقيم، فالمتحف مؤسسة مستقلة بذاتها وترجع أهميَّة المتحف لكونه وسيطًا تربويًّا فعالاً بما يتضمنه من مقتنيات متنوعة تعبر عن مختلف ألوان الأنشطة والسلوك والمشاعر الإنسانيَّة في مختلف العصور.

وللمتاحف أهميَّة ثقافية لا تقتصر على المتعلمين، أو المتخصصين فقط، بل تمتد إلى كل من يزور المتحف سواء كان عالمًا، أو شخصًا عاديًّا؛ لكون المتحف يحتوي على العديد من المعروضات المتباينة التي قد تشمل الواحدة منها مجالات متعددة من مجالات التخصص المتعددة مثل الآثار، أو العمارة، أو التاريخ وغيره وبما أن الإنسان لا يُمكن أن يكون عالمًا في كل التخصصات التي تتحدث عنها مقتنيات المتحف فإنَّ زيارة للمتحف تحمل في طياتها الجانب الثقافي. **(إيمان العربي، ٢٠٠٤، ٣٥)، (محمد سيد، ٢٠١٨، ١٣٨)**

بالإضافة إلى أن المتحف يؤدي دورًا مهمًّا في نشر التعليم والمساعدة في تعليم وتربية النشء، وهذا ما أشارت إليه دراسة **جوديديو ف. Jodidio Ph. (2010)** أن من أهم أهداف التربية المتحفيَّة تنمية المواطنة لدى طفل الرَّوضة، ودراسة **آمال أحمد (٢٠١١)** التي أكَّدت أن التربية المتحفيَّة لها فاعلية في نمو الجانب المعرفي للأطفال للمعارف والحقائق والقيم والجانب الأدائي للعديد من المهارات.

وممَّا سبق تبرز أهميَّة المتاحف كونها مصدرًا مهمًّا من مصادر العلم والثقافة والترفيه للأطفال من خلال إتاحة الفرص أمامهم للتزود بالمعرفة والعلم، وتعميق المعرفة ونشرها بأسلوب ممتع، وإثارة فضول وتساؤلات الأطفال وإعطائهم الفرصة في اكتشاف البيئة المحيطة بهم.

وهناك قيود متحفيَّة تتعلَّق بزيارة المتاحف من حيث عوائق الزمان والمكان، وهذه العوائق تجعل الزيارات الواقعية للمتاحف ليست مناسبة لكافة الزوار، ولكن في ظل انتشار التكنولوجيا الحديثة ظهر دور المتاحف الافتراضيَّة لتسهيل الوصول بطريقة ميسرة تساهم في زيادة ورفع أعداد الزوار من كل مكان. **(محمود شريف، ٢٠١٥، ١٤)**

وتُمثل المتاحف الافتراضيَّة أهميَّة كبرى في تقديم المعلومات والمعروضات بصورة شيقة وجذابة للأطفال، كما أنها تجعل من الطفل متعلمًا إيجابيًّا وتزيد من قدرته على التعلُّم الذاتي. **(أحمد السيد، ٢٠١٩، ٦)**

وقد ظهرت فكرة المتاحف الافتراضيَّة نتيجة لمواكبة التعلُّم المتحفي والتربية المتحفيَّة للتطور التكنولوجي وإمكانات شبكة الإنترنت؛ حيث أتاح استخدام الوسائط المتعددة كالنصوص والصور والرسومات الثابتة والمتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد ووسائل التصوير المجسم وتكنولوجيا الواقع الافتراضي؛ لتقديم الخبرات المختلفة للمتعلمين في شكل رقمي بحيث تحفزهم على البحث والاستكشاف، ولا يُمكن تجاوز توظيف المتاحف الافتراضيَّة في العملية التعليميَّة سواء أكانت على أقراص مدمجة، أم على شبكة الإنترنت. **(سولاف أبو الفتح، ٢٠١٩، ١٣١)**

وفي هذا الصدد أشارت دراسة كلٍّ من: **داليا محمد (٢٠٠٩)، وحنان عبده (٢٠١٠)، وأحمد حسن (٢٠١٢)، وعزة أحمد (٢٠١٢)، وسولاف أبو الفتح (٢٠١٣)، وجايز مرزوق (٢٠١٤)، ومها كمال (٢٠٢١)، وإلابي س. (2022) Elaby S.، وإسليك د. (2022) Islek D.** إلى فاعلية المتحف الافتراضي في تبسيط المفاهيم المختلفة لطفل الرَّوضة؛ حيث يستخدم الصور بأشكالها المختلفة ذات الألوان الزاهية التي تجذب الطفل وتقرب المفاهيم إليه، وتثير انتباهه، وتقدم معلومات متعددة للطفل، بالإضافة إلى استخدام الصوت ومقاطع الفيديو ونقل الواقع إلى الطفل دون تكلفة، أو مشقَّة.

تعريف المتحف الافتراضي:

يُمكن عرض مجموعة من التعريفات للمتحف الافتراضي كالتالي:

يُعرف **بيتروس باتياس وآخرون Petros, Patias & et al.** المتحف الافتراضي بأنَّه: "متحف بلا جدران ليس له موقع على أرض الواقع وليس له حدود مكانية، فهو يتكوَّن من مجموعة من الصور المسجلة رقميًّا وملفات صوت ونص، وهذا النوع من المتاحف يتجاوز الطرق التقليدية؛ حيث يتميز بالتفاعل مع الزوار ويجري على نحو مرن، وعن طريق هذه المتاحف نستطيع نشر هذه المعلومات على مستوى العالم". **(Petros, Patias & et al., 2009, 28)**

وتُعرف **سولاف الحمراوي** المتحف الافتراضي بأنَّه: "بيئة هندسية معمارية بصريَّة إلكترونيَّة تقدم نوعًا مختلفًا من التعليم الحيوي والمتحرك، فهو يشتمل على الصور، والرسومات، والتسجيلات، والرسوم البيانية، ومقاطع من الفيديو والرسوم المتحركة". **(سولاف الحمراوي، ٢٠١٤، ٢٨)**

ويُعرف **أسامة سعيد وآخرون** المتحف الافتراضي بأنَّه: "بيئة افتراضية لمتحف تخيلي غير موجود بالواقع، لكنه موجود على شبكة الإنترنت يتضمن صفحات مترابطة ويحتوي على جولات تمثل متحفًا، ويُمكن للمتعلم التجول بالمتحف بواسطة الفأرة والأسهم في لوحة المفاتيح". **(أسامة سعيد، ٢٠١٥، ١٨)**

كما تُعرف **عبير صبحي** المتحف الافتراضي بأنَّه: "بيئة افتراضية ليس لها وجود ملموس في الواقع المادي، وإنما هو نموذج تجميعي يتضمن العديد من الصور الرقمية وملفات الصوت ومقاطع الفيديو التي تعرض باستخدام تكنولوجيا ثلاثية الأبعاد؛ لكي تحاكي مقتنيات المتحف الواقعي، كما يسمح لزائريه بحرية التجوُّل واستكشاف معروضاته بطريقة شيقة ومثيرة". **(عبير صبحي، ٢٠١٨، ٣٠٦)**

كما يُعرف **أريستيدو كوفارا وآخرون Aristeidou, Kouvara & et al.** المتحف الافتراضي بأنَّه: "بيئة إلكترونيَّة تستخدم شكلاً مختلفًا من التفاعل بغرض التعليم والبحث والتمتع بها وتعزيز تجربة الزوار، وهذا النوع يسهم بشكل فعَّال على تعلم الابتكار من خلال استخدام أدوات تعليمية جديدة". **(Aristeidou, Kouvara & et al., 2022, 31)**

وتُعرف الباحثة المتحف الافتراضي إجرائيًا بأنَّه: "عددٌ من الصفحات الإلكترونيَّة التفاعليَّة التي تقدم وتجمع المادة العلمية في هيئة متحف يعتمد على أكثر من وسيط من الوسائط المتعددة من نصّ وصورة وصوت ورسومات ومقاطع فيديو، بجانب أنشطة وتدريبات وألعاب تفاعليَّة؛ بهدف تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة".

وتخلص الباحثة من التعريفات السابقة إلى أن المتاحف الافتراضيَّة بيئة افتراضيَّة لمتحف حقيقي، أو تخيلي غير موجود في الواقع، يتم فيها جمع وتخزين وتنظيم وتصنيف وعرض المقتنيات المتحفيَّة بشكل كائنات رقمية باستخدام وسائط متعددة نصوص، وأصوات، ورسومات وصور ثنائية وثلاثية الأبعاد، بالإضافة إلى قواعد بيانات رقمية ومقاطع فيديو ومصادر للمعلومات الإلكترونيَّة، تُمكّن الطفل من الوصول لها من أي مكان وفي أي وقت والتفاعل معها، وتوفر فرصًا ملائمة للتعلم والمتعة واكتساب الخبرات بطرق تحاكي تلك التي يُمكن الحصول عليها من خلال زيارة المتحف الحقيقي (إن وجد).

ويطلق على المتاحف الافتراضيَّة أسماء أخرى، مثل:

- المتاحف الإلكترونيَّة Electronic Museums.
- المتاحف الرقميَّة Digital Museums.
- المتاحف على الخط Online Museums.
- متاحف الوسائط المتشعبة Hypermedia Museums.
- متاحف الويب Web Museums.

أهداف المتحف الافتراضي:

١- تنمية القدرة على التخيل والتحليل والتمييز بين المعروضات المتحفيَّة بصورة شيقة؛ حيث تُشير دراسة **رودريجويس برونو Rodrigues, Bruno (2011)** إلى أن المتحف الافتراضي يهدف إلى تنمية الفنون البصريَّة من خلال جمع الصور والوثائق من الأعمال واللوحات الفنية؛ حيث يعتبر وسيطًا مهمًّا بين الفن والجمهور، كما تُشير دراسة **سارة بدير (٢٠١٣)** إلى أن العروض الفنية للمتحف الافتراضي تستخدم كمصدر بصري إثرائي للطفل، وتؤكد دراسة **لمياء محمد (٢٠١٥)** أن المتاحف الافتراضيَّة تسهم في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى الأطفال، كما تؤكد دراسة **نهى نجدي (٢٠١٧)** أن استخدام المتحف الافتراضي يسهم في تنمية مهارات التخيل التاريخي لدى الأطفال.

٢- رفع مستوى ذوق المتلقي عن طريق توسيع مجال خبرته المعرفية حول المعروضات المتحفيَّة الموجودة أمامه؛ حيث تؤكد دراسة **محمد منير (٢٠١٥)** أن استخدام المتحف الافتراضي يعمل على تنمية التحصيل المعرفي وتنمية مهارات النقد الفني لدى المتلقي.

٣- تقديم المعلومات بصورة مبسطة ومشوقة بالنسبة للأطفال عن طريق تقديم المعلومات في صورة ألعاب مختلفة لتثبيت المعلومة وجذب الطفل، وتؤكد دراسة **أتاجوك تومور وأوزكان، أوجوزهان (2001) Atagok, Tomur & Ozcan, Oguzhan** أن المتحف الافتراضي يوفر المعلومات بطرق أكثر فاعلية.

٤- توضيح الخلفية التاريخيَّة للمعروضات، وتوكد دراسة **شابمان ه. ومولدين ه. (2010) Chapman, H. & Moulden, H.** أنَّه من خلال الاطلاع على المقتنيات المتحفيَّة بالمتحف الافتراضي وتحليلها وتفسيرها يتم معرفة تاريخ كل مقتنى.

كما تُشير دراسة **جياكاردي إ. (2016) Giaccardi, E.** إلى أن المتحف الافتراضي يؤدي دورًا مهمًّا في تعزيز عملية الإبداع لدى الطفل، بالإضافة إلى أنشطة المحاكاة التي تستخدم في محاكاة خبرة واقعية ممَّا يجعل عملية التعلُّم أكثر تشويقًا.

كما يهدف المتحف الافتراضي إلى تعزيز أكبر لاستخدام حواس الأطفال المختلفة، بما في ذلك الحواس البصريَّة والسمعيَّة واللمس من خلال النظر إلى المعروضات والقطع، والاستماع إلى التسجيلات التاريخيَّة والعلميَّة وسرد المعلومات المتعلقة بالمعروضات على شكل تسجيلات صوتية ومقاطع فيديو وتطبيقات وألعاب متنوعة؛ ممَّا تضفي طابع المتعة في الأنشطة التعليميَّة.

أهميَّة المتحف الافتراضي:

ذكر **(أحمد جمعة وعلي الجمل، ٢٠١٢، ١٩)** أن المتاحف الافتراضيَّة ذات أهميَّة في العملية التعليميَّة تتمثل فيما يلي:

- الوصول إلى المتعلمين أينما وجدوا سواء في أماكن الدراسة، أو المنازل، أو غيرها من خلال استخدام الوسائط المتعددة التي يُمكن الرجوع إليها فيما بعد.
- زائر المتحف الافتراضي يستطيع رؤية المعروضات وتفحصها من أية زاوية يحددها وهذا لا يتوافر في المتحف التقليدي؛ حيث إنَّ القطع المتحفيَّة موضوعة داخل صناديق زجاجية مغلقة.
- تجربة المتحف الافتراضي تقرب الزائر من المحتوى وتربطه به بطريقة مثيرة للاهتمام ومشوقة.
- عدم ارتباط زائر المتحف بموعد محدد لفتح المتحف وغلقه، كما هو بالمتاحف التقليديَّة، كما أنه يُمكن لزائر المتحف الافتراضي التفاعل مع المعروضات وهذا لا يتوافر بالمتاحف التقليديَّة.

وتُشير دراسة **هوارد ج. (2004) Howard, J.** إلى أن المتحف الافتراضي يجمع بين التعلُّم والمتعة؛ حيث يتعلم الطفل بطريقة مُسلية وذلك من خلال الأنشطة المتحفيَّة الإلكترونيَّة والألعاب التعليميَّة والتطبيقات الإلكترونيَّة في المتحف الافتراضي، كما أن المتحف الافتراضي قد وفَّر على الطفل مشقة ومجهود الانتقال إلى المتحف حيث يتعلم الطفل، ويستمتع بمجرد تشغيل جهاز الحاسب الآلي والدخول إلى المتحف حيث يتعلم الطفل وفقًا لقدراته وميوله واستعداداته.

وقد أكَّدت ذلك دراسة **فاروق م. وبيسكارين س. (2013) Farouk, M. & Pescarin, S.** ودراسة **إسلام محمد (٢٠١٨)**، ودراسة **سولاف أبو الفتح وشوق عبادة (٢٠٢١)** حيث أشارت هذه الدراسات إلى أن المتحف الافتراضي يتيح للمتعلمين المعلومات والخبرات المختلفة من خلال تجربة شيقة وجذابة، إضافة إلى إمكانية زيارة المتحف والتجوُّل فيه في أي وقت وأي مكان دون قيود مع إمكانية الاستعانة بالمعلمة كمرشدة؛ ممَّا يعزز العملية التعليميَّة ويجعلها أكثر متعة وجاذبية.

كما أن للمتحف الافتراضي أهميَّة بالنسبة للمتعلمين من حيث:

- بناء أو تعديل المفاهيم وذلك من خلال الوسائل السمعيَّة والبصريَّة لاكتساب الخبرات المتنوعة.
- إثارة حاسة أو أكثر من خلال متابعة المعروضات المتحفيَّة وزيادة الانتباه عند المناقشة حول بعض مقاطع الفيديو، أو تحليل ومناقشة بعض المعروضات.
- تقديم المعلومات التعليميَّة بأكثر من أسلوب؛ ممَّا يتيح التفاعل معه بسهولة.
- إتاحة التعلُّم بالاستكشاف من خلال التعلُّم خطوة بخطوة.
- تبسيط المفاهيم المجردة التي يصعب إدراكها حسيًّا.
- مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.
- استثارة الدافعية للتعلم وتحقيق التعلُّم التفاعلي.

(أحمد فؤاد، ٢٠١٥، ٤٦-٤٩)، (كريمان محمد، ٢٠٢١، ٢٣-٢٥)

وفي هذا الصدد أشارت **دينا أحمد** إلى أن المتحف الافتراضي كبيئة تعليميَّة يتيح للمتعلم الحصول على المعرفة من خلال الاستكشاف؛ حيث يبذل جهدًا في اكتسابها من خلال القيام بمجموعة من العمليات العقلية كالملاحظة والمقارنة والاستنتاج والتنبؤ، وذلك من خلال معالجة المعلومات المقدمة له وإعادة بنائها وتنظيمها للوصول إلى المعلومات الجديدة. **(دينا أحمد، ٢٠٠٩، ١٤٦)**

كما أشار **محمد عطية** إلى أن المتحف الافتراضي يعتبر بيئة تعليمية إلكترونيَّة افتراضية تشمل مجموعات من الكائنات الرقمية ثنائية البُعد، أو ثلاثية الأبعاد تشمل نصوصًا وصوتًا وفيديو وصورًا رقمية وغيرها من البيانات التي يتفاعل معها الزائرون. **(محمد عطية، ٢٠١٥، ١)**

فالمتاحف الافتراضيَّة تتيح للطفل التعامل والتفاعل مع المعروضات، والتحكم في الحجم بالتكبير والتصغير وتحريك بعض الأجزاء والفك والتركيب وغيرها، والتجوُّل في المتحف الافتراضي يكون في بيئة ثنائية، أو ثلاثية الأبعاد؛ ممَّا يضفي متعة حقيقية على المشاهدة. **(سولاف أبو الفتح، ٢٠١٤، ٣١)**

كما استطاعت المتاحف الافتراضيَّة أن تقدم للأطفال المعلومات الرقمية بصورة وطريقة تتلاءَم مع قدراتهم واحتياجاتهم عن طريق الاستكشاف وعرض مصادر متعددة وغنية بالمعلومات يتعلم الطفل من خلالها تعلمًا ذاتيًّا. **(Durmus, Alparslan & Mahirroglu, Ahmet, 2013, 45)**

وقد أكَّدت كثيرٌ من نتائج الدراسات السَّابقة أهميَّة المتحف الافتراضي مثل: دراسة **إنجليرت س. Englert, C. (2011)**، ودراسة **يوليوسوي ك. Ulusoy, K. (2011)**، ودراسة **سارة بدير (٢٠١٣)**، ودراسة **منال سعدي وسولاف أبو الفتح (٢٠١٣)** ودراسة **سولاف أبو الفتح (٢٠١٣)**، ودراسة **غادة دسوقي (٢٠١٤)**، ودراسة **أحمد فؤاد (٢٠١٥)**، ودراسة **لمياء محمد (٢٠١٥)**، ودراسة **محمود شريف (٢٠١٥)**، ودراسة **هبة مصطفى (٢٠١٥)**، ودراسة **سالي أحمد (٢٠١٧)**، ودراسة **مرفت حامد (٢٠١٧)**، ودراسة **مروة عبد الرازق (٢٠١٨)** ودراسة **سولاف أبو الفتح (٢٠١٩)**، ودراسة **محمد محمد وآخرون (٢٠١٩)**، ودراسة **أريستيدو كوفارا وآخرون Aristeidou, Kouvara & et al. (2022)**؛ والتي أشارت إلى فاعلية وأهمية استخدام المتاحف الافتراضيَّة في تعلم التاريخ والوعي البيئي وتنمية المفاهيم الرياضيَّة والسياسيَّة وتنمية مهارات الاستقصاء العلمي؛ حيث إنَّ المتحف الافتراضي يجذب الأطفال ويعتمد على الصوت والصورة والحركة، كذلك يساعد الطفل على الاكتشاف من خلال بيئة مشوقة للتعليم والتعلُّم.

كما أجرى **إيلهان إرول وأوزدمير ف. Ilhan, Erol & Ozdemir, F. (2022)** دراسة هدفت إلى استخدام المتحف الافتراضي أثناء فترة جائحة كورونا في ظل تأثيرات الجائحة وقيود الحركة والتباعد الاجتماعي، فقد تعذر على المتعلمين الزيارة الفعلية للمتاحف الحقيقية، وبدلاً من ذلك تمَّ استخدام المتاحف الافتراضيَّة لتوفير تجارب تعليمية مشابهة لزيارة المتاحف التقليدية من خلال استكشاف القاعات والمعارض ودراسة الأعمال الفنية، والتفاعل مع العروض والوسائط المتعددة واكتساب المعرفة والفهم حول التاريخ والتراث والعلوم والفنون التي تعرضها المتاحف.

خصائص المتحف الافتراضي:

تتوفر في المتاحف الافتراضيَّة مجموعة من الخصائص التي تستمدها من تكنولوجيا المعلومات والاتصالات بشكل عام، وتذكر **(دينا أحمد، ٢٠٠٩، ١١٦-١١٩)**، و**(فاطمة علي وآخرون، ٢٠٢٢، ٢٧)** بعضًا من هذه الخصائص في النقاط التَّالية:

١- **افتراضيَّة كيان المتحف:** فالمتحف الافتراضي هو موقع تخيلي على شبكة الإنترنت، وليس كيانًا حقيقيًّا في الواقع.

٢- **عالمية المتاحف الافتراضيَّة:** حيث تتيح للزائر مصادر معلومات ذات الصلة التي تُوجد على الشبكة؛ حيث إنَّ المقتنيات المتحفيَّة المعروضة لا تعود إلى جهة واحدة في الغالب، بل حصر لعدد من المقتنيات ذات الطبيعة المشتركة في جميع أنحاء العالم، والتي لا يُمكن جمعها فعليًّا في مكان واحد.

٣- **دينامية المتاحف الافتراضيَّة:** فهي دينامية متعددة الأنشطة واستخدام الحواس؛ حيث تتيح فرصة لتفاعل حواس عديدة للزائرين، وتقدم أساليب العرض المتحفي بما يتلاءَم مع القدرات العقلية المتنوعة لهم.

٤- **التمكين وحرية التجوُّل:** يتيح المتحف الافتراضي للطفل حرية الاختيار من المحتوى الإلكتروني المقدم؛ حيث تتم عملية الاتصال من خلال الاختيار من بين موضوعات المتحف

المتنوعة، سواء كانت أنشطة ومعلومات، أو ألعابًا، أو رسومًا، أو أغاني، وغير ذلك من موضوعات المتحف الافتراضي ومحتوياته.

٥- **التفاعليَّة والمشاركة:** يتيح المتحف الافتراضي للطفل المشاركة الفعَّالة في المحتوى الإلكتروني المقدم الذي يبدأ بالتصفح، واختيار ما يريد، وينتهي بمجموعة من التطبيقات والألعاب، وتقديم التعزيزات المباشرة له؛ حيث يشمل الاختيار من بين الموضوعات والأنشطة المختلفة للمتحف الافتراضي.

٦- **استخدام الوسائط المتعددة:** تسهم الوسائط المتعددة من صوت وصورة ورسوم متحركة، ومقاطع فيديو، ونصوص في مخاطبة أكثر من حاسة أثناء عملية التعلُّم؛ ممَّا يساعد في جذب انتباه الطفل، وزيادة كمية المعلومات التي يتذكرها الطفل، وبقاء أثر التعلُّم وذلك وفقًا لما أوردته مؤسسة أبحاث تكنولوجيا الكمبيوتر (CTR)؛ حيث أشارت إلى أن الإنسان يستطيع أن يتذكر ٢٠% فقط ممَّا يراه، ولكنه يُمكن أن يتذكر ٨٠% ممَّا يراه ويسمعه في نفس الوقت، وهذا ما يوفره المتحف الافتراضي.

٧- **اللامكانية .. اللاتزامنية .. اللاجماهيرية:** يُمكن للطفل متابعة المحتوى الإلكتروني للمتحف الافتراضي، في أي زمان، أو مكان يتواجد به، أينما كان موقعه الجغرافي، طالما يتوفر لديه جهاز الكمبيوتر، والاتصال بشبكة الويب، وقد توجه إلى فرد واحد، أو إلى جماعة معينة.

٨- **التشبيك وتقنية النص الفائق:** يوفر المتحف الافتراضي مجموعة من المصادر والمواقع المتشابكة من خلال الروابط (links)، والنصوص الفائقة (Hyper Text) مثل مواقع لمؤسسات تعليمية متعددة؛ لكي تمكن الطفل من فهم الواقع من عدة زوايا، إضافة إلى ما يوفره النص الفائق من شكل جديد للاتصال من خلال اعتماده على قاعدة معلومات تسمح للطفل بالتعمُّق فيما وراء الموضوع الأصلي؛ الأمر الذي يسمح للطفل بالتنقل من موقع إلى آخر داخل الشبكة، ليحيط بمختلف جوانب الموضوع الذي يشغله.

ويضاف لما سبق مجموعة من الخصائص التربويَّة التي يتميز بها المتحف الافتراضي لطفل الرَّوضة، وهي:

١. **مراعاة خصائص النمو والاهتمام بالمتعلم كمحور للعملية التعليميَّة:**

يجب إعداد موضوعات المتحف الافتراضي المتنوعة ما بين أنشطة، ومعلومات، وألعاب، وتطبيقات متنوعة بما يتناسب مع خصائص نمو طفل الرَّوضة المقدم له المتحف الافتراضي.

٢. **التمركز حول الأهداف:**

يتم تحديد مجموعة من الأهداف العامَّة التي ينبثق منها مجموعة من الأهداف الإجرائيَّة، والتي تُعد موضوعات وأنشطة المتحف الافتراضي في ضوئها؛ ممَّا يتيح فرصة إعداد الأنشطة والمعلومات والألغاز والتطبيقات والألعاب التي تخدم هذه الأهداف.

٣. **تقديم التغذية الراجعة الفوريَّة:**

والتي تتيح للطفل التعرُّف على مدى صحة أو خطأ استجابته، وتقديم التعزيز المباشر لاستجابات الطفل؛ ممَّا يثير دافعيته للتعلم، ويعمل على جذب انتباهه.

٤. **إضافة الأنشطة الإثرائية المتعمقة:**

يتيح المتحف الافتراضي مجموعة من الأنشطة الإثرائية المتعمقة والمتعلقة بالمحتوى المقدم للطفل؛ ممَّا يعمل على تأكيد المعلومات والمفاهيم والمهارات بشكل أفضل.

ولذلك فقد حرصت الباحثة على توفير مجموعة من الأنشطة الإثرائية والألعاب والتطبيقات التربويَّة المتنوعة بعد كل موضوع؛ للتأكيد على تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.

٥- مقارنة مستوى الطفل بذاته:

إنَّ الطفل في المتحف الافتراضي يقاس بمدى تقدم مستواه، وتحقيقه للأهداف بنفسه، ولا يقارن بغيره؛ ممَّا يسهم في تقدم الطفل، وعدم شعوره بالعجز، أو النقص، أو الخوف من الخطأ.

٦- السير في التعلُّم تبعًا للسرعة الذاتية:

يوفر المتحف الافتراضي لكل طفل فرص السير في عملية التعلُّم وفقًا لقدراته وسرعته الذاتية؛ حيث يُراعى أن يترك عنصر الزمن وفقًا لقدرات الطفل واستعداداته، وتبعًا لميوله واهتماماته.

وتُشير دراسة **بيريرا بوريفيكاكو وماريا بينيلا (2012) Pereira, Purificacao & Maria Pinela** إلى أنه لا بدَّ من مراعاة خصائص المتحف الافتراضي وهيكله ومحتوياته، فهو وسيلة مهمَّة لتوعية الأفراد.

العناصر البنائية المستخدمة في إعداد موضوعات المتحف الافتراضي:

يتضمن المتحف الافتراضي مجموعة من العناصر، ويتميز كل عنصر من العناصر المتضمنة في المتحف الافتراضي بمجموعة من المميزات يُمكن وصفها كما يلي:

أولاً: الرسوم والصور في المتحف الافتراضي:

١- البساطة والوضوح في الصور المرسومة.
٢- مراعاة نسبة مساحة الرسوم إلى المساحة الكلية للصفحة.
٣- قرب الصور المرسومة من الواقع.
٤- تناسب الصورة مع الفكرة التي وضعت لها.
٥- خلو الصور من التفاصيل الكثيرة.
٦- توضيح الصور للنص المكتوب.
٧- كبر مساحة الصورة بما يساعد على إدراك تفاصيلها.
٨- التناسب بين المادة المكتوبة والصور.
٩- مساعدة الصور على التشويق وتأكيد الهدف والمضمون.

ثانيًا: الألوان:

تُعد الألوان من أكثر العناصر الجرافيكية تأثيرًا في إعداد المتاحف الافتراضيَّة، فاختيار الألوان المناسبة يعمل على جذب الطفل، وإضفاء الواقعية على الصور والرسوم، كما تجعل الصور أكثر تشويقًا وجاذبية؛ حيث تجعل الطفل أكثر استعدادًا لاستقبال المعلومات، كما تعمل

على وجود تباين يجعل عملية التصفح أكثر متعة؛ ممَّا يساعد في تدعيم الصورة الذهنية للمتحف الافتراضي لدى الأطفال.

ثالثًا: الصوت:

يستمد الصوت أهميته من كونه مساعدًا للطفل على فهم المحتوى، وإثارة انتباهه، كما أن المؤثرات الصوتية لها أثر بالغ في ربط ما يشاهده الطفل من صور وأحداث بما يسمعه من أصوات فيتعلم دلالة الصورة والصوت، إلى جانب أن المؤثرات الصوتية تساعد على الاندماج النفسي، وجذب طفل الرَّوضة للمتحف الافتراضي.

ويُمكن تقسيم الصوت المستخدم في تصميم موضوعات المتحف الافتراضي إلى ثلاثة أنواع، هي:

- **الصوت البشري ذو الامتداد mp3، أو wav**: ويُمكن توظيف هذا النوع من الملفات في كثير من موضوعات المتحف الافتراضي، مثل: التعليق الصوتي على المواقف، وإعطاء التعليمات والإرشادات للطفل وشرح المعلومات بأسلوب بسيط، ويفضل الاستعانة بالعناصر البشرية من ذوي مهارات الإلقاء الجيد، ولا يعانون من عيوب النطق.

- **الموسيقى:** استخدام الموسيقى يعمل على جذب انتباه الطفل، ويعزز عملية التفاعل، ويحفز على الحفظ، ويؤثر في الطريقة التي يستقبل بها الطفل العناصر البصريَّة، ويساعد على اكتساب الطفل المفاهيم والمعلومات التي يقدمها المتحف الافتراضي، ويمكن توظيف الموسيقى كخلفية موسيقية لبعض موضوعات المتحف الافتراضي، كأن توضع كخلفية لمشاهد التطبيقات والألعاب.
- **المؤثرات الصوتية:** مثل أصوات الرياح، والمطر، وأصوات الطيور والحيوانات، كما يُمكن استخدامها في التعزيز، أو الانتقال من شاشة لأخرى، أو عند الضغط على مفاتيح التحكم.

رابعًا: النصّ:

- **النصّ:** النصُّ هو المكون الأساسي في تقديم المعلومات وربط عناصر الوسائط المتعددة بالبرنامج، ويكون النصُّ في صورة كلمات، أو فقرات، أو جمل تستخدم لتوضيح المحتوى وما يتضمنه من أفكار ومفاهيم وفي التعليق على الصور والرسوم المستخدمة في البرنامج، كما يستخدم في تقديم التغيرات والمساعدات والتغذية الراجعة والعناوين والقوائم والتجول.

خامسًا: الرسوم المتحركة والفيديو:

تُعتبر الرسوم المتحركة بأنَّها: محاكاة الحركة، أو تقليد الأعمال التي تحدث في الواقع، وقد يحتوي المتحف الافتراضي على رسوم متحركة، أو فيديو، أو كليهما معًا وخاصة إذا كان الهدف من ذلك إثراء عملية التعلُّم ببعض التوضيحات المصاحبة للمحتوى، وتستخدم الرسوم المتحركة في عديدٍ من الاستخدامات، مثل: تعلم الحقائق والمفاهيم، أو المبادئ التي تتطلب من الأطفال فهم التغيرات بمرور الوقت، أو في التعبير عن مواقف خطيرة لا يُمكن تصويرها.

سادسًا: أنظمة الإبحار:

يتيح المتحف الافتراضي استخدام أنماط مختلفة من الإبحار والتجول داخلها كالبنية الشبكية والهرمية والمهجنة، وكذلك من خلال توفير أنماط إبحار مختلفة، مثل: خرائط الإبحار وقوائم المحتوى مع الروابط الفائقة.

سابعًا: الوصلات الفائقة:

يتميز المتحف الافتراضي بوجود الوصلات والروابط الفائقة؛ وذلك للربط بين عناصره ومكوناته وصفحاته ويراعى فيها أن تكون بلون مختلف عن باقي عناصر النصّ داخل المتحف الافتراضي، ويُمكن تصنيف طرق التفاعل الأساسية في المتحف الافتراضي كالآتي:

- **التفاعل في اختيار تفريعات البرنامج:** ويتضمن ذلك التحرك بين شاشات المتحف الافتراضي كالتقدم للأمام، أو الرجوع للخلف، أو الصعود للقائمة الرئيسة، أو الانتقال إلى جزء محدد من المحتوى، أو الخروج من المتحف الافتراضي.
- **التفاعل من خلال المحتوى:** ويتضمن ذلك التحكم في سماع الصوت وفي مشاهدة النصّ والصور الثابتة والمتحركة، والتحكم في سرعة العرض.
- **التفاعل من خلال التدريبات:** يتضمن ذلك إدخال استجابة المتعلم عن الأسئلة كاختيار إجابة معينة، أو سحب كلمة ووضعها في مكان الاستجابة، أو تجميع شكل محدد وغيرها. **(مروة حسن، ٢٠١٢، ١٤-١٨)، (محمد عطية، ٢٠١٨، ١٤-١٩)، (Tatyana, Taranova, 2020, 18-24)**

ومن هنا تستخلص الباحثة أهميَّة عناصر الوسائط المتعددة داخل المتحف الافتراضي، فللصورة والصوت أهميَّة في إضفاء عنصر الواقعية للمواقف المختلفة وتعزيز وتحسين العملية التفاعليَّة وجذب الانتباه وتحفيز الفهم، كذلك يعمل النصُّ على ربط عناصر الوسائط المتعددة ببعضها، كما تعمل الرسوم على تقديم المفاهيم والمعلومات التي يصعب رؤيتها بشكل مباشر في الواقع؛ وهكذا فالتطبيقات التفاعليَّة لعناصر المتحف الافتراضي لها فوائد وقدرات لتعزيز التعلُّم وزيادة معدلات تركيز الأطفال وزيادة مشاركتهم في أنشطة التعلُّم.

كما تستخلص الباحثة أن المتحف الافتراضي يعتبر بيئة تعليمية غنية بالمثيرات التي تتيح للطفل فرصة الحصول على المعلومات واكتساب المهارات وتنمية الوعي لديه في عديد من المجالات، وبناء المعرفة الخاصَّة به عن طريق جولاته في المتحف الافتراضي بطرق متعددة، وتتميز هذه الجولات بأنَّها تقدم المعلومات بشكل مبسط للطفل، فهي تعمل كمثيرات تثير الطفل للاستجابة لها للتعرُّف على أبعادها، والتوصل لكل تفاصيلها في جوّ استكشافي يُمكن الطفل من بناء معارفه بشكل تدريجي طبقًا لتدرج العرض المتحفي وتسلسله.

الفلسفة العامَّة للمتحف الافتراضي:

اشتقت فلسفة المتحف الافتراضي من مجموعة من نظريات التعلُّم كالآتي:

- **نظريَّة برونر:** فمن بين المبادئ المهمَّة التي تقوم عليها هو مبدأ بناء المعرفة والذي أكَّد فيه برونر على تنظيم المادة التعليميَّة؛ بحيث يكون المتعلم قادرًا على التحكم بها واستيعابها بغضِّ النظر عن عمره النمائي ومستوى قدرته، ويحدد برونر ثلاث طرق يستطيع الفرد

بواسطتها أن يُحدد البناء المعرفي، وهي: طريقة عرض المادة، واقتصاديات العرض، وفاعلية العرض.

- **نظريَّة أوزوبل:** فيرى أن نموذج المنظمات التمهيدية يقوم على افتراض وهو أن البنية المعرفية من العوامل المهمة التي تؤثر على التعلُّم؛ حيث يرى أن المادة التعليميَّة التي يتعرض لها المتعلم يجب أن ترتبط ارتباطًا وثيقًا ببنيته المعرفية وهذا ما يسمى بالتعلم ذي المعنى، فهناك توازن بين الطريقة التي يتمّ بها تنظيم المادة التعليميَّة والطريقة التي ينظم بها المتعلم المادة داخل بنيته المعرفية؛ لهذا يجب أن تكون المادة المتعلمة ذات معنى لدى المتعلم وترتبط بالمعلومات السابق تعلمها، كذلك يُنظم المتحف الافتراضي من خلال مبدأين؛ مبدأ التدرج في عرض المعلومات، ومبدأ تَوافق المعلومات الجديدة مع المعلومات السابق تعلمها.
- **نظريَّة بياجيه للنمو العقلي المعرفي:** فيؤكد بياجيه التعليم الحسي وتنظيم العمل بالانتقال من خطوة إلى الخطوة التي تليها، كذلك يجب توفير النشاطات التعليميَّة بشكل يتناسب مع الاستعدادات والقدرات لدى طفل الرَّوضة.
- كما تؤكد **نظرية الثراء الإعلامي:** أن استخدام التكنولوجيا والوسائط المتعددة في عملية تعليم الأطفال يوفر فرصًا للتعلم الثري والشامل؛ فالطفل يتعلم بشكل أفضل كلَّما ابتعد عن التعلُّم الرسمي التقليدي داخل الفصول الدراسية، وقلَّ التوجيه من قبل المعلمين، فهي تحول الطفل إلى مشارك نشط وفعَّال في عملية التعليم والاتصال، والمتحف الافتراضي كأحد أشكال الإعلام يجمع بين خصائص الإنترنت من التفاعلية والتزامنية، والاستفادة من الوسائط المتعددة، وبين خصائص المتاحف من حيث التنوع والثراء، فالمفهوم الذي يقدم مدعمًا بالصور، والرسوم المتحركة، والنص المصاحب للتعليق الصوتي يكون أفضل وأكثر تأثيرًا من المفهوم الذي يقدم بالصور فقط؛ وبالتالي يكون المتحف الافتراضي قادرًا على نقل المعارف وتبسيطها للأطفال، وهذا يتفق مع أهداف البحث الحالية المتلخصة في إعداد متحف افتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.
- وتعتبر **نظرية ألبرت باندورا A, Bandura** في التعلُّم الاجتماعي أو التعلُّم بالملاحظة من أهم النظريات القائمة عليها تعليم الطفل خاصَّة بالنسبة للمتحف الافتراضي والأنشطة الإلكترونيَّة كأحد الأشكال الرئيسة لوسائط التثقيف الإلكترونيَّة؛ حيث يرى باندورا أن الطفل يمكنه التعلُّم بمجرد ملاحظة الآخرين، حتى وإن لم يستجب بما يدل على تعلمه في الوقت الحالي، فقد تظهر نتائج التعلُّم بالملاحظة في ظروف مستقبلية، والطفل لا يقلد بشكل أعمى ما يتعلمه بالملاحظة، لكنه يقدم أنماطًا جديدة مبتكرة من السلوك.

ويُعد التعلُّم بالملاحظة من أكثر أنماط التعلُّم فاعلية مع طفل الرَّوضة؛ فمعظم سلوكيات طفل هذه المرحلة تتم عن طريق الملاحظة. وقد يتعلَّم الطفل من النماذج البشرية الحيَّة، وكذلك من النماذج الرمزية في المتحف الافتراضي. وإلى جانب الاستجابات الجديدة التي قد يتعلمها من هذه النماذج يُمكن أيضًا أن تستدعي هذه النماذج استجابات موجودة أصلاً لدى الطفل الملاحظ، لسلوك تمَّ تعلمه نتيجة لطبيعة التعزيز الذي يتلقاه النموذج، كذلك قد تؤثر في استثارة أنواع من السلوك المشابه للقدوة، أو النموذج.

إنَّ مواكبة التعليم المتحفي والتربية المتحفيَّة بشكل عام للتطور التكنولوجي الحادث والمستمر وتبلورها في صورة المتاحف الافتراضيَّة، جعلها تتحوَّل من صورتها التقليديَّة إلى صورة رقميَّة إلكترونيَّة، فدخلت بهذا نطاق للمستحدثات التكنولوجيَّة التي لا يُمكن تجاهل توظيفها في العملية التعليميَّة، سواء كانت في صورة متاحف افتراضية تقدم على أقراص مدمجة، أو على الإنترنت، فتمكَّنت من خلال بلورتها في الإطار التربوي والتعليمي المنظم من أن تندرج تحت مظلة التعلُّم الإلكتروني، وتنطبق عليها مبادئه فهدفها الأساسي تنمية جوانب شخصية الطفل المختلفة وتنمية العديد من المعلومات والمفاهيم والمهارات لديه، في ضوء أنشطة إلكترونيَّة يتم وضعها وفقًا لمعايير دقيقة؛ ممَّا يساعد على تحقيق نواتج ومخرجات تعلم مرغوبة.

ولذلك هدف البحث الحالي إلى مسايرة الاتجاهات الحديثة في التربية، والتي تنادي بضرورة توظيف تكنولوجيا التعليم في تعليم أطفال الرَّوضة وذلك من خلال إعداد متحف افتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.

المبحث الثاني: الثقافة المتحفيَّة:

تُعد المتاحف منبرًا للثقافة والعلم والفن على مرَّ العصور، فهي وسيلة من وسائل الاتصال التعليميَّة التي تقدم للطفل خبرة وفيرة من المعلومات والأفكار والقيم العلميَّة والفنيَّة والجماليَّة.

بالإضافة إلى أن المتحف يؤدي دورًا مهمًّا في نشر التعليم والمساعدة في تعليم وتربية الطفل، وهذا ما أشارت إليه دراسة **ماريا داردانو (2011) Maria Dardanou** حيث أكَّدت هذه الدراسة على فاعلية زيارة الأطفال للمتاحف في تحسن أدائهم الأكاديمي وتعلمهم للقراءة.

والثقافة في أبسط معانيها تُعد مجموعة من الأنماط السلوكيَّة الخاصَّة بجماعة معينة من البشر، أو ذلك الكل الذي يحتوي على المعتقدات والمفاهيم وطبيعة الحياة التي اعتنقتها الشعوب، كما أنها تُشير إلى طبيعة البشر الذين يعيشون في بيئة معينة وطريقة الحياة التي يعيش بها هؤلاء الأفراد والعلاقات المتبادلة بينهم. **(علا حسن، ٢٠١٨، ٦)**

تعريف الثقافة المتحفيَّة:

تُعرف **ريهام عبد الرازق** الثقافة المتحفيَّة بأنَّها: "مدرسة حضارية تمنح مادة ثرية تحاور العقول لتصنع منها أداة تستقي منها علومها ومعارفها". **(ريهام عبد الرازق، ٢٠٠٨، ٢٣)**

وتُعرف **ماريا داردانو Maria Dardanou** الثقافة المتحفيَّة بأنَّها: "مدى إدراك واستيعاب الأطفال للحقائق والمفاهيم المتواجدة في المتحف ومعناها في تكوين الاتجاهات والقيم الإيجابية والسلوكيات الرشيدة تجاه كافة ما تركه الأجداد من آثار عبر العصور؛ لتكوين الحس الوطني في وعي الأطفال بقيمة وطنهم ومعرفتهم بآثارهم". **(Maria Dardanou, 2011, 27)**

وتُعرف **سناء علي** الثقافة المتحفيَّة بأنَّها: "المضامين الثقافية التي يتلقاها الطفل من المصادر المتنوعة التربويَّة وأنشطة التربية المتحفيَّة التي تشكل معتقداتهم وتصوراتهم، ومفاهيمهم وقيمهم، والتي تؤثر في تكوين سلوكهم، وعاداتهم، وتقاليدهم وأنماط حياتهم".
(سناء علي، ٢٠١٧، ٤٢)

وتُعرف الباحثة الثقافة المتحفيَّة إجرائيًّا بأنَّها: "مجموعة المعلومات والمعارف والقيم السلوكيَّة والمهارات لطفل الرَّوضة حول المتاحف، والحضارات المتعددة والآثار والشخصيات والأماكن التاريخيَّة، والبيئة الجغرافيَّة والأجرام السماوية، وأهمية نهر النيل والمهن المختلفة عبر العصور، والمحافظة على الملكية العامَّة والمعالم السياحيَّة".

وقد أصبح للمتحف في عصرنا هذا أهميَّة كبيرة قوميَّة، وتاريخيَّة، وثقافيَّة، وتربويَّة، فلم يعُد المتحف مكانًا يتسع لحفظ القطع الأثرية، بل تغيرت هذه الصورة ليصبح مؤسسة حضارية وتعليمية لها أهدافها ومهامها في توفير المعرفة، وإتاحة الفرصة للاطلاع المباشر على مختلف المجالات الثقافية، وبذلك أصبح شريكًا مساويًا مع المؤسسات التربويَّة الأخرى.

(سامية موسى، ٢٠٠٨، ٢٤)، (وفاء الصديق، ٢٠٢٣، ١٦)

أهداف الثقافة المتحفيَّة:

أصبحت الثقافة المتحفيَّة ضرورة واجبة لطفل الرَّوضة، فهي استثمار ثقافي وتربوي له فوائده الكثيرة، منها:

١- **تأكيد الهوية والأصول الثقافية للطفل**: فالثقافة المتحفيَّة تساعد على تأكيد هوية الأطفال ومعرفة تاريخ وحضارة وطنهم؛ ممَّا يدعم لديهم روح الانتماء والولاء. وهذا ما أكدته دراسة **لمياء أحمد (٢٠١٢)** حيث أشارت هذه الدراسة إلى أثر النماذج المتحفيَّة في تنمية الانتماء لدى أطفال الرَّوضة، وإثارة وعي معلمة الرَّوضة بأهمية المتحف في إكساب الطفل العديد من المفاهيم والمعلومات، وكذلك دراسة **جولي هولمز Julie Holmes (2012)** التي أشارت إلى تنمية بعض القيم المرتبطة بالانتماء لدى الأطفال في سن الرَّوضة نتيجة للزيارات المتحفيَّة، وتوصَّلت نتائج الدراسة إلى أن أكثر القيم التي نمت من خلال الزيارات المتحفيَّة هي الهوية القومية، ثمَّ الولاء، وأخيرًا روح العمل الجماعي.

٢- **فهم معنى استمرارية الحياة**: فعن طريق الثقافة المتحفيَّة يستطيع الطفل تتبع الميراث الحضاري والتاريخي، وفهم معنى التسلسل الزمني للحياة (الماضي- الحاضر- المستقبل)، وأن الحاضر الذي يعيش فيه تسبقه حضارات أخرى قديمة (الماضي).

٣- **تنمية الفكر والمعرفة**: فالثقافة المتحفيَّة تثير فكر الطفل وتجعله نشطًا وقادرًا على استيعاب ما يقدم له من مثيرات متعددة، فهو يرى ويفكر ويتساءل، ويعبر ويبتكر ويشارك الآخرين.

٤- **ممارسة الأنشطة التعبيريَّة والفنيَّة**: فالثقافة المتحفيَّة تتيح للطفل فرص ممارسة الأنشطة الفنية من الرسم والتلوين، وممارسة التمثيل بمحاكاة الأدوار والشخصيات المشهورة تاريخيًّا.

٥- **قضاء وقت الفراغ بطريقة مسلية**: تساعد الثقافة المتحفيَّة الطفل على قضاء وقت فراغه بطريقة مسلية وممتعة بموضوعات من مواقف الحياة اليومية التي يعيشها الطفل بطريقة غير تقليدية وغير مفروضة عليه، وتختلف تمامًا عن الأسلوب التعليمي العقيم الذي يعتمد على الحفظ والتلقين؛ ممَّا يجعله يشعر بالسعادة والمتعة الفكريَّة أثناء تلقي المعلومات في المتحف.

٦- **حماية البيئة**: تساعد الثقافة المتحفيَّة على توضيح الملامح البيئيَّة والتاريخيَّة لكل شعب ويظهر ذلك بوضوح في متاحف التاريخ الطبيعي، كما أن الثقافة المتحفيَّة تجذب الأطفال للمشاركة في الحفاظ على الحياة الطبيعية، وتدربهم على أهميَّة الحفاظ على البيئة.

(عبلة حنفي ، ٢٠٠٢، ١٨٩-١٩٠) ، (آيات عبد الفتاح ، ٢٠٢١، ٢٣-٢٥)

كما أصبحت الثقافة المتحفيَّة والتربية المتحفيَّة ضرورة ملحة في تعليم وتربية الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، ومن أهدافها كما أوضحتها دراسة **رانيا عادل (٢٠١٥)**، ودراسة **بغداد البدري (٢٠١٧)**، ودراسة **سناء علي (٢٠١٩)**، ودراسة **سولاف أبو الفتح (٢٠٢٠)** ما يلي:

١. تعريف الأطفال بتاريخ وآثار بلادهم وتراثها بأسلوب التعليم والتعلم.
٢. تقديم مصادر جديدة لنشر الوعي الثقافي والمعرفي.
٣. تحفيز الأطفال على الاستكشاف والتفاعل مع البيئة وإعمال العقل.
٤. إبراز المعلومات التاريخيَّة والفنيَّة والمتعلقة بالمحتوى المتحفي في صورة سهلة وشيقة.
٥. تنمية الإبداع لدى الطفل من خلال تطبيق أنشطة التربية المتحفيَّة.
٦. تنمية الوعي الثقافي والتربوي لدى الأطفال من خلال التعليم المباشر والتفاعل مع القطع الأثرية بالمشاهدة واللمس. وفي هذا الصدد أشارت دراسة **ريهام أحمد (٢٠٢٠)** إلى ضرورة إنشاء ركن للتربية المتحفيَّة داخل كل روضة يتضمن نماذج مصغرة عن معروضات المتاحف وصور وفيديوهات لتنمية الوعي الثقافي المتحفي لدى الأطفال.
٧. تنشئة الأطفال على قبول التعددية الثقافية. ويتفق هذا مع دراسة **علا حسن (٢٠١٨)** والتي أكَّدت أهميَّة تنمية مفهوم الثقافات المتعددة لأطفال الرَّوضة.
٨. إتاحة معرفة الأطفال لبعض الحقائق والمعلومات الأساسية عن بيئتهم الطبيعية.
٩. إتاحة فرص التجريب والتفسير والاطلاع للأطفال.
١٠. إمتاع طفل الرَّوضة وإسعاده من خلال الأنشطة المتحفيَّة المتنوعة.
١١. إثارة وتنمية خيال الأطفال.
١٢. إثارة التفكير التأملي والتقييم لدى الأطفال.
١٣. ربط الطفل بتراثه التاريخي والقومي.
١٤. تنمية معلومات الأطفال الثقافيَّة والعلميَّة والفنيَّة والأدبيَّة.
١٥. تبسيط المفاهيم الثقافيَّة للأطفال.
١٦. إيقاظ اهتمام الطفل واستيعابه للبيئة الطبيعية المحيطة به.
١٧. مساعدة الأطفال على فهم الشعوب والحقب التاريخيَّة المختلفة.
١٨. تنمية إعجاب الطفل بالفن والعلم وتكوين اتجاه إيجابي نحو العلوم والفنون.
١٩. توفير بيئة تعليم غنية تساعد الأطفال على الربط بين الأشياء التي يشاهدونها.
٢٠. جذب الأطفال إلى أصول حضاراتهم.
٢١. إكساب الأطفال الحقائق والمهارات التي لا تتحقق لهم خارج المتحف من خلال التعليم التلقائي واللعب الحر.

٢٢. تحقيق التعلُّم من خلال الاستقصاء والاستكشاف.
٢٣. مساعدة المعلمة في ربط المعارف والمعلومات التي يكتسبها الطفل من المتحف بالمناهج التعليميَّة.
٢٤. تقديم بيئة مشجعة وآمنة لتعلم الطفل بعيدًا عن الضغوط.
٢٥. إثارة دافعية الأطفال واهتمامهم لإكسابهم المعارف والمفاهيم والخبرات التعليميَّة بتعريفهم على محتويات المتحف ومعايشة ما يرونه بطريقة علمية.

وهذا ما أكدته دراسة **باربارا وولف وإليزابث وود (2012) Barbara Wolf & Elizabeth Wood** حيث أشارت الدراسة إلى فاعلية برنامج للتربية والثقافة المتحفيَّة في تنمية بعض السلوكيات الإيجابية لأطفال ما قبل المدرسة.

أهميَّة الثقافة المتحفيَّة:

إنَّ الثقافة المتحفيَّة هي دعوة للتواصل الوجداني والفكري والإبداعي وحب الوطن والانتماء إليه؛ حيث تقرب الزائر من تراثه وثقافته وبيئته، وتتيح المتاحف لزائريها التثقيف الذاتي والمعرفة؛ لذلك وجب الاهتمام بالمتاحف واستثمار الثقافة المتحفيَّة لخدمة جميع أفراد المجتمع. **(سيدة عبد العال، ١٩٩٨، ١٩٨)**

والثقافة المتحفيَّة في غاية الأهميَّة للجميع ولا سيَّما الأطفال، فهي تنمي فيهم قيم الجمال والنقد والتأمل والتفكير والمقارنة والتحليل والتفسير، ووظائف تعليميَّة وثقافيَّة تفوق الحصر.

وترى الباحثة أن المتحف الافتراضي يُعد أحد الوسائط الثقافيَّة والتربويَّة التي تساعد الأطفال على تعلم الخبرات والمعارف والمعلومات الموجودة حولهم في بيئتهم من خلال معروضات ونماذج المتحف المختلفة.

ويُمكن أن نوجز أهميَّة الثقافة المتحفيَّة في أنها:

- تساعد على توضيح الأفكار والمفاهيم ذات الصلة بالثقافة والفنون والآداب.
- تعمل على تثبيت الموضوعات في عقول الأطفال.
- تسلط الضوء على الفترات التاريخيَّة وتساعد على استلهام العبر.
- توسع آفاق المتعلم في شتى العلوم والمعارف والفنون.
- تجدد طرق التعلُّم وتنوع وسائل التربية.
- توفر بيئة فكريَّة جاذبة لا سيَّما للناشئة فتنمي عقولهم وتروي عطشهم في الاستكشاف.
- تمهد للمتعلم الطريق للتعرُّف على ذخائر الماضي.
- تهيئ الخبرات التعليميَّة المباشرة وتتيح للأطفال التعرُّف على الأبعاد التاريخيَّة للثقافات المتعددة.

وللمتاحف أهميَّة ثقافية لا تقتصر على المتعلمين، أو المتخصصين فقط، بل تمتد إلى كل من يدخل المتحف، سواءً كان عالمًا، أو شخصًا عاديًّا لم يتلق أي شيء من التعليم؛ وذلك لكون المتحف يحتوي على العديد من المعروضات المتباينة التي تشمل الواحدة منها عدة مجالات من مجالات التخصص المتنوعة، مثل: الآثار، أو الفنون، أو العمارة، أو التاريخ، أو غيرها، وبما أن الإنسان لا يُمكن أن يكون عالمًا في كل التخصصات التي تتحدث عنها مقتنيات المتحف؛ لذلك فإنَّ

زيارته للمتحف تحمل في طياتها الجانب الثقافي لما قد يجهله في التخصصات الأخرى. وبالنسبة للإنسان العادي فإنه يكون سعيدًا بكل ما يشاهده في المتحف، ويخرج في نهاية زيارته وهو محمل بالعديد من المعلومات الثقافية التي يكون قد تلقاها لأول مرة.

وهذا المفهوم ينطبق أيضًا على الأطفال الذين يقومون بزيارة المتحف، فنجد معظمهم ينبهرون بأشياء لم تكن ضمن برامجهم الدراسية فيتساءلون عن تلك الأشياء لتصبح بالنسبة لهم معلومات ثقافية جديدة. هذا فضلاً عمَّا يقوم به المتحف من إعداد وتنفيذ برامج ثقافية من خلال الندوات والمحاضرات التي يلقيها المتخصصون داخل جدران المتحف في شتى مناحي العلم المرتبط بالمقتنيات المتحفيَّة، وغالبًا يكون حضور هذه الندوات والمحاضرات عامَّة لكل الزائرين، فتكون الاستفادة أشمل ويكون ذلك أهم وأعظم فائدة للارتقاء بالذوق العام لدى الزائرين. **(حسين إبراهيم، ٢٠١٥، ٣٢)**

دور معلمة الرَّوضة في تخطيط أنشطة الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة:

عند تخطيط المعلمة لأنشطة الثقافة المتحفيَّة لا بدَّ وأن تكون:

- قادرة على إعداد وتصميم البرامج التعليميَّة والأنشطة بما يتناسب مع ما يقدمه المتحف وترسيخ المفاهيم المكتسبة من الزيارة.
- قادرة على استخدام وسائل الاتصال التعليميَّة وإعداد الوسائل التي تخدم العملية التعليميَّة.
- مُلمة بأساليب العرض المختلفة وقادرة على اختيار الملائم منها؛ بهدف إكساب الطفل حساسية واستجابة من خلال تفاعله مع الخبرات التعليميَّة في المتحف.
- أن تكون المعلمة مُلمة بالخصائص النفسيَّة والاجتماعيَّة للطفل وقادرة على التدرج في تقديم البرامج والأنشطة من البسيط إلى المعقد.
- قادرة على تبسيط المفاهيم المتحفيَّة من خلال أنشطة بسيطة شيقة تثير اهتمام الأطفال ليتفاعلوا بإيجابية معها.
- قادرة على استخدام أساليب تقويم متنوعة لتتأكد من تحقيق أهداف برامجها.
- إثارة انتباه الأطفال وملاحظتهم للمعروضات والتعرُّف على الخصائص والمميزات والأنواع ووظائف المعروضات، وعقد المقارنات بين الأشكال المعروضة والربط بين المعروضات، وإقامة علاقات التشابه والاختلاف والسبب والنتيجة.
- مناقشة الأطفال قبل الزيارة وأثناء تجوُّلهم ومشاهدتهم للمعروضات والتعليق عليها، وعقد جلسات للحوار ووصف ما يتم مشاهدته من أشكال وأنواع وألوان ومسميات.
- القدرة على استخدام نشاط الطفل الذاتي بممارسة الأنشطة المتنوعة والتدريبات المختلفة على التفاعل مع الأشياء والكائنات وإقامة علاقات تناظر بين المعروضات وبعضها، أو تسلسل، أو ترتيب، أو تصنيف المعروضات من أدوات، أو كائنات، أو أحجام، أو أشكال، أو بيئات، أو مقارنة أوجه الشبه والاختلاف بينها.
- التجريب لبعض الظواهر الطبيعية التي يشاهدها الطفل بالمتحف للتعرُّف عليها، وكذلك تجريب بعض الحرف التي يستطيع الطفل ممارستها من خلال الأنشطة المتنوعة التي تقدم إليه.

- الاهتمام بإعداد الأنشطة العلمية والألعاب التربويَّة التي تعتمد على مهارات الملاحظة والاستقصاء والفحص لتفاعل الأطفال إيجابيًّا مع النماذج المجسمة المعروضة.
- الاهتمام بالأنشطة التي تعتمد على حواس الأطفال؛ حيث إنَّها المدخل للتعلم والمعرفة.

وفي هذا الصدد أشارت دراسة **سناء علي (٢٠١٩)** إلى دور الرَّوضة في تنمية الوعي الثقافي لدى طفل الرَّوضة من خلال التربية والثقافة المتحفيَّة، وأشارت الدراسة إلى دور معلمة رياض الأطفال كمربية متحفية لطفل الرَّوضة، وتوصَّلت نتائج الدراسة إلى ضرورة توافر بعض الشروط في معلمة الرَّوضة كمربية متحفية منها التزامها بواجبات المتحف وتعليماته وأهدافه التربويَّة، وإعدادها لبرامج التربية والثقافة المتحفيَّة لإثارة فضول الأطفال وانتباههم، وكذلك إعداد الورش الإبداعية تبعًا لقدرات الأطفال واستعداداتهم والربط بين الزيارات المتحفيَّة والمنهج المقدم لهم، كما أوصت الدراسة بضرورة استعانة المعلمة بالوسائل التعليميَّة كالنماذج المتحفيَّة لنقل المعلومات والخبرات المتعلقة بالمتحف، بالإضافة إلى ضرورة إلمامها بالمهارات المعرفيَّة والفنيَّة واليدويَّة، والخبرات التي يُمكن إكسابها للأطفال من خلال النماذج المتحفيَّة، ودراسة **ريهام أحمد (٢٠٢٠)** والتي أوصت بضرورة إنشاء ركن للتربية المتحفيَّة داخل كل روضة يتضمن نماذج مصغرة عن معروضات المتاحف وصور وفيديوهات لتنمية الوعي الثقافي المتحفي لدى الأطفال.

ويتفق هذا مع ما أشار إليه **(عبد الرؤوف أبو السعد، ٢٠١٨، ٢٩)** حول دور معلمة الرَّوضة في الأنشطة المتحفيَّة خاصَّة والثقافة المتحفيَّة عامَّة والذي يتحدد فيما يلي:

- الاهتمام بتجديد ركن المتحف كل فترة وتنوع موضوعاته حتى لا يفقد الطفل الدافعية للمشاركة في الأنشطة المتحفيَّة. وبالتالي يُمكن ترتيب صفوف لا حدَّ لها من المعروضات تربطها كمية وافية من المعلومات الحقيقية التي تكفي لأن يقدر الطفل قيمة وأسباب عرض هذه المعروضات، ولما كان الكثير منها قد يكون غير مألوف فإنه من المهم جذب الانتباه باختيار معروضات لافتة للنظر في ترتيبها وربما تسليط ضوء غير مباشر خاص عليها. ويجب أن تكون المادة الوصفية على البطاقات المرفقة ممتعة، وأن تكون البطاقات والعينات مرتبة بحيث تقود منطقيًّا من واحدة للأخرى.
- استخدام جميع الوسائل السمعيَّة والبصريَّة، والتي من شأنها التأثير على الطفل بما يغير من نظرته تجاه مثل هذه الأماكن المفعمة بالتاريخ والثقافة؛ لأنَّ الأطفال لم تعُد تستهويهم زيارة المتاحف؛ إذ أصبحوا يبحثون عن المثير والخارق في أماكن بديلة وتقنيات متطورة مواكبة للعصر.
- زيارة المتاحف الموجودة بالمدينة التي بها الرَّوضة والتي تتناسب مع الأطفال من حيث مضمونها وتعرفهم كيفية الالتزام بالمحافظة على المقتنيات المتحفيَّة (المعروضات) وآداب زيارة المتاحف.
- العمل على غرس روح الانتماء وحب الوطن، وتنمية معارف الطفل عن طريق اللقاءات والرحلات والمعارض والزيارات الميدانية للمتاحف.
- رواية القصص المختلفة وإبراز جوانب الاعتزاز والفخر بالأشخاص والأحداث التاريخيَّة.

- تخصيص يوم كامل لممارسة الأنشطة المتحفيَّة، ويشتمل اليوم على فقرات غنائية يقوم بها الأطفال وورش فنيَّة وأعمال جماعيَّة من إنتاج الأطفال.

وتشمل الثقافة المتحفيَّة في البحث الحالي على عددٍ من الأبعاد على النحو التَّالي:

١- الثقافة الحضاريَّة.
٢- الثقافة الجغرافيَّة.
٣- الثقافة الاقتصاديَّة.
٤- الثقافة السياحيَّة.

أولاً: الثقافة الحضاريَّة:

الحضارة هي النتاج الفكري والثقافي والمادي المتراكم لأمة من الأمم والتي تمنحها خاصية مميزة عن الأمم الأخرى، ولا يمكن حصر الحضارة على الجانب المادي فقط كالمباني والقلاع والقصور، بل هي ما تنتجه أمة ما من خصائص مميزة وعادات وتقاليد وفنون.

تعريف الثقافة الحضاريَّة:

تُعرف **إيمان سعد** الثقافة الحضارية بأنَّها: "مجموعة من المفاهيم الخاصَّة بالأحداث التاريخيَّة والشخصيات والقادة وإنجازاتهم، وأساليب الحياة اليومية للإنسان في العصور المختلفة، والاحتفالات بالأعياد، والمعالم والآثار". **(إيمان سعد، ٢٠١٢، ٧٩)**

وتُعرف **علا حسن** الثقافة الحضاريَّة بأنَّها: "مجموعة المعلومات والمعارف حول الأحداث الماضية والتاريخيَّة لبعض الحضارات، وأهم الشخصيات التاريخيَّة والأماكن الأثريَّة والسياحيَّة لهذه المجتمعات. **(علا حسن، ٢٠١٨، ٥)**

وتُعرف الباحثة الثقافة الحضاريَّة إجرائيًّا بأنَّها: "مجموعة المعلومات والمعارف والقيم السلوكيَّة والمهارات لطفل الرَّوضة حول أهم الحكام عبر العصور والأحداث التاريخيَّة وفن التحنيط، وأهم المهن في حضارة المصري القديم وبناء الأهرامات والأزياء عبر العصور، وأهم الصناعات وتطورها وتطور البناء ووسائل النقل عبر العصور، وتطور الأدوات في مختلف المجالات".

أهميَّة الثقافة الحضاريَّة لطفل الرَّوضة:

تُعد الثقافة الحضاريَّة علمًا مهمًّا له صلات بجميع مظاهر الحياة المعاصرة، فلم يعُد التاريخ يقتصر على دراسة الماضي فقط، وإنما يمتد لدراسة الحاضر والمستقبل، كما أن للتاريخ دورًا مهمًّا في تربية النشء وإعدادهم للحياة في المجتمع وإعدادهم كمواطنين وتكوين اتجاهات إيجابية لدى الأطفال، فدراسة التاريخ ضرورة من ضرورات الحياة، فهو عقل الأمة وأساس هويتها وهو المعبر عن شخصيتها، وعن دورها في صناعة الماضي والحاضر وعن طموحاتها في المستقبل.

ولا يستطيع الإنسان أن يفهم نفسه وحاضره دون أن يفهم الماضي، فمعرفة الماضي تكسبه خبرة السنين الطويلة وتجعله أقدر على حسن التصرف في الحاضر والمستقبل بعد أن يأخذ الخبرة، والعظة من الماضي، والشعوب التي لا تعرف لها ماضيًا محددًا لا تُعد من الشعوب المتحضرة. **(لمياء أحمد، ٢٠١٦، ٣٥)، (سلوى أبو بكر، نادية عبد العزيز، ٢٠١٨، ٧٣)**

كما أن دراسة التاريخ والحضارة ضرورية لكي يفهم الطفل العالم الذي يعيش فيه فهمًا صحيحًا ويكون اتجاهات إيجابية نحو التاريخ والثقافة الحضاريَّة، وبذلك يكون التاريخ عاملاً مهمًّا في تربية المواطن المستنير الذي يؤمن بالتطور والرقي.

كما أن معرفة الأطفال للثقافة الحضاريَّة تساعدهم على اكتساب المهارات الاجتماعيَّة التي تساعدهم على معرفة كيفية التعامل مع الآخرين، وتنمية قدرتهم على عمليات النقد، وربط الأسباب بالنتائج، بالإضافة إلى أنها تجعل الطفل يفهم البيئة التي يعيش فيها.

والثقافة الحضاريَّة أيضًا تشبع لدى الطفل غريزة التعرُّف على الماضي وتفهم المجتمعات الأخرى وثقافتها، كما تساعده على مواجهة المواقف الجديدة؛ وذلك لأن الفهم الكامل للسلوك الإنساني في الماضي يساعد على التوصل إلى عناصر مشتركة بين مشكلات الحاضر والمستقبل؛ ممَّا يجعل حلها من الأمور الممكنة.

وترى الباحثة أن تقديم الثقافة الحضاريَّة لطفل الرَّوضة ضرورية لتعلم الحياة وتكوين أنماط السلوك المرغوب فيه، وتنمية المفاهيم الأخلاقية، والحث على الفضائل، وتكوين مواطن ذي حس وطني وقومي. وهذا ما أشارت إليه دراسة **هيمينج كريستوفر (2011) Hemming Christopher** حيث هدفت إلى تحسين بعض قيم المواطنة (الانتماء والتعاون) من خلال دعم نمو بعض المفاهيم التاريخيَّة والثقافة الحضاريَّة؛ حيث توصَّلت نتائج الدراسة إلى فاعلية الأنشطة القصصية والألعاب في تنمية المفاهيم التاريخيَّة والثقافة الحضاريَّة وبعض قيم المواطنة للطفل.

وتلخص هذه الدراسة أهداف الثقافة الحضاريَّة لطفل الرَّوضة فيما يلي:

- مساعدة الطفل على فهم الموروث الحضاري والأهميَّة التاريخيَّة للمجتمع بشكل بسيط.
- إدراك الطفل التطور التاريخي لبلاده وفهم العلاقات بين الماضي والحاضر والمستقبل.
- معرفة الطفل أهميَّة التسلسل الزمني للأحداث التاريخيَّة.
- معرفة الطفل أن سلوكيات الأفراد والجماعات لها جذور اجتماعيَّة وتاريخيَّة.

(Hemming, Christopher, 2011, 337)

ممَّا سبق يتضح أن تنمية الثقافة الحضاريَّة لطفل الرَّوضة من الأمور المهمة التي تساعد الطفل في التعامل مع بيئته وتنمي وعيه بخبرة أجداده، وما عايشوه من خبرات وأحداث ووقائع تجعله يدرك العلاقة بين النتائج والمسببات، كما تجعله أكثر كفاءة في التعامل مع الحاضر والمستقبل من خلال معرفته للماضي. ولهذا أشارت دراسة **أسماء أحمد (٢٠١٢)** إلى أهميَّة إكساب المفاهيم التاريخيَّة لطفل الرَّوضة.

دور معلمة الرَّوضة في تنمية الثقافة الحضاريَّة للطفل:

لمعلمة الرَّوضة دورٌ مهمٌّ في تهيئة الأطفال لاكتساب وتعلم الثقافة الحضاريَّة من خلال التهيئة للأنشطة قبل عرضها عليهم، وتشمل هذه التهيئة شرحًا للمعارف والمعلومات التاريخيَّة والحضاريَّة التي يتناولها موضوع النشاط المقدم، والحرص على تخطيط الأنشطة التي توضح هذه الثقافة، واستخدام جميع الوسائل بحيث تجعل المعلومات تصل إلى طفل الرَّوضة بصورة مبسطة. وهذا ما أشارت إليه دراسة **إليزابث موسترمان (2012) Elizabeth**

Mosterman، حيث توصَّلت نتائج الدراسة إلى فاعلية استخدام الوسائط المتعددة ونجاحها في إدراك الطفل للثقافة الحضاريَّة؛ وذلك لما تحويه الوسائط المتعددة من عامل الجذب والإبهار؛ ممَّا سهَّل عملية إدراك الأطفال للثقافة الحضاريَّة.

وتؤكد الدراسات أهميَّة تخطيط المعلمة لأنشطة تدعم الشعور بالاعتزاز بالآثار والحضارة المصريَّة، وتمجد البطولات، والتركيز على القدوة والنماذج البارزة في الوطن كي يندمج معها الأطفال ويقلدوها، وترديد الأناشيد الوطنية، والاحتفال بالمناسبات والأعياد القومية، وتعليق الصور ووضع المجسمات للرموز الوطنية وتزويد الطفل بالمعلومات الخاصَّة بموقع بلاده على خريطة العالم. وهذا ما أكدته دراسة **إيمان سعد (٢٠١٢)**؛ حيث أشارت الدراسة إلى أهميَّة تنمية الوعي بالتاريخ القومي لطفل الرَّوضة، وهذا ما دعت إليه دراسة **حنان محمد (٢٠١٣)** التي هدفت إلى تعرف مضمون المفاهيم التاريخيَّة لحضارة مصر الفرعونيَّة المراد تنميتها عند أطفال الرَّوضة وهي (الأثر - تصنيف الآثار – أدوات الفراعنة – الأعياد والمناسبات) وتعرُّف مدى توافر تلك المفاهيم التاريخيَّة والثقافة الحضاريَّة لدى أطفال الرَّوضة، والتعرُّف على فاعلية برنامج أنشطة أدب الطفل في تنمية المفاهيم التاريخيَّة لمصر الفرعونيَّة، وتوصَّلت نتائج الدراسة إلى فاعلية برنامج أدب الأطفال المقدم لأطفال الرَّوضة في تنمية المفاهيم التاريخيَّة لحضارة مصر الفرعونية لدى الأطفال.

وتؤكد دراسة **عثمان عبد الغني (٢٠٠٤)** ضرورة عرض المعلمة للأطفال لقصص الأحداث التاريخيَّة التي تتناول الشخصيات التاريخيَّة وحثهم على زيارة الأماكن والمواقع التاريخيَّة القريبة من الطفل، والتعرُّف على الأحداث التاريخيَّة التي مرَّت بها، وطرح الأسئلة على الأطفال لإثارة ذهنهم وحثهم على التفكير، وضرورة استغلال المعلمة للاحتفالات الوطنية لتعريف الأطفال بهذه المناسبات وإعطائهم معلومات عن هذه المناسبات، ومشاهدة الأفلام التسجيلية الخاصَّة بهذه المناسبات، وإتاحة مصادر مختلفة للأطفال لتعلم الثقافة الحضاريَّة مثل الكتب والموسوعات والقصص التي تحكي عن الأحداث التاريخيَّة ورسم شخصياتها، وتلوينها ليتمكنوا من معرفة أنواع ملابسهم وأشكالها وألوانها والإضافات التي كانوا يضعونها على ملابسهم ورؤوسهم.

وهذا ما أكدته دراسة **هيكينج إيميفون Heyking Amyvon (2012)** حيث أشارت إلى فاعلية برنامج قائم على الاستفسار في تنمية بعض المفاهيم التاريخيَّة لطفل الرَّوضة. ومن ثمَّ فإنه يجب على معلمة الرَّوضة أن تقوم بعدة أدوار لتنمية الثقافة الحضاريَّة لدى طفل الرَّوضة، منها:

- التخطيط والإعداد الجيد للأنشطة التي تنمي الثقافة الحضاريَّة.
- توفير بيئة مناسبة للطفل تساعده على التعرُّف على تاريخ وحضارة بلاده.
- استخدام وسائط تربويَّة وأساليب متنوعة مع الطفل، مثل: الرحلات والزيارات المتحفيَّة، والتي من خلالها يكتسب الطفل الثقافة الحضاريَّة.
- تصميم نماذج ومجسمات وملصقات تجذب انتباه الطفل وتنمي ثقافته الحضاريَّة. ويتفق هذا مع دراسة **مها مختار (٢٠١١)** التي أشارت إلى دور القصص الديني في إكساب طفل

الرَّوضة الوعي بالتاريخ المصري القديم، كما أشارت دراسة **زينب أسعد (٢٠١٨)** إلى ضعف المعلومات التاريخيَّة المتعلقة بتاريخ مصر الفرعوني لدى أطفال الرَّوضة، وأوصت الدراسة بضرورة الاهتمام بتنمية الثقافة الحضاريَّة التاريخيَّة في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال تضمين برامج رياض الأطفال أنشطة تعرف الأطفال بتراث أجدادهم وبالأماكن الأثرية.

ثانيًا: الثقافة الجغرافيَّة:

تساعد الثقافة الجغرافيَّة على التقليل من تعقد البيئة وصعوبة الأشياء، كما أنها تربط بين الظواهر والحقائق الجغرافيَّة القائمة بينها، وتعمل على اكتساب الطفل للمهارات التعليميَّة، مثل: الربط، والاستنتاج، والتنظيم، والتمييز، وتشبع حاجاته للبحث عن علل الأشياء ومسبباتها، فضلاً عن إشباعها حاجات حب الاستطلاع، واستغلال إمكانات بيئته بما تحتويه من إمكانات عديدة ومتنوعة وليس فقط فهم ما يحدث حوله؛ لذا يقع على عاتق المناهج والروضة ضرورة تهيئة الأنشطة التربويَّة الهادفة والوسائل التعليميَّة اللازمة لتنمية الثقافة الجغرافيَّة لدى أطفال الرَّوضة.

تعريف الثقافة الجغرافيَّة:

يُعرفها **أحمد حسين وعلي أحمد** بأنَّها: "تجريد نعبر عنه بكلمة أو رمز يُشير إلى مجموعة من الأشياء، أو الأنواع، أو الأحداث تتميز بخصائص أو سمات مشتركة". **(أحمد حسين، علي أحمد، ٢٠٠٣، ٢٨٢)**

ويُعرفها **عثمان عبد الغني** بأنَّها: "لفظ يعبر عن تصور عقلي يقوم على إيجاد علاقة مشتركة بين الأشياء والحقائق والأحداث". **(عثمان عبد الغني، ٢٠٠٤، ١٧٥)**

وتُشير **فارعة حسن** إلى أن الثقافة الجغرافيَّة تشمل "مجموعة معلومات عن تصورات عقليَّة أو أفكار عامَّة عن الظواهر الجغرافيَّة المختلفة، وتجميع الخصائص المشتركة التي تميز هذه الظاهرة". **(فارعة حسن، ٢٠٠٧، ١٨)**

ويُعرفها **إمام محمد** بأنَّها: "كلمة، أو فكرة، أو تصور عقلي مجردًا أكان أم محسوسًا ويُشير كل منها إلى أشياء، أو أحداث، أو أفكار، أو أشخاص تجمع بينها خصائص مشتركة ويُمكن الدلالة عليها باسم أو رمز معين لتعطي معنى". **(إمام محمد، ٢٠٠٩، ٣٩٩)**

وتُعرف الباحثة الثقافة الجغرافيَّة إجرائيًا بأنَّها: "مجموعة المعلومات والمعارف والقيم السلوكيَّة والمهارات لطفل الرَّوضة حول البيئة الجغرافيَّة من حوله، وبعض أشكال التضاريس وخصائص البيئة الزراعيَّة والبيئة الصحراويةَّ والحيوانات الخاصَّة بكل بيئة، ونهر النيل وأهميته والأجرام السماوية والكرة الأرضية والخريطة والجهات الأصلية، ووسائل النقل المتنوعة".

أهداف الثقافة الجغرافيَّة لطفل الرَّوضة:

تلخص الباحثة أهداف تعلُّم الطفل للثقافة الجغرافيَّة فيما يلي:

١- تساعد الثقافة الجغرافيَّة في تصنيف عدد كبير من الأشياء والأحداث والظواهر في البيئة وتجمع بينها في مجموعات أو فئات؛ ممَّا تساعد على سهولة تعلُّم الأطفال وزيادة اهتمامهم بعلم الجغرافيا، وتنمية الدافع للتعلم.

٢- التعرُّف على الكوكب الذي نعيش عليه والكون، والتعرُّف على الجغرافيا الطبيعيَّة والبشريَّة، والتفاعل بين الإنسان والبيئة.
٣- التعرُّف على مشكلات العالم المعاصر، (السياسيَّة والاقتصاديَّة والاجتماعيَّة والبيئية).
٤- تنمية قدرة الأطفال على الملاحظة الدقيقة ومساعدتهم على استكشاف وتحليل الظواهر الجغرافيَّة.
٥- تساعد الثقافة الجغرافيَّة على التقليل من تعقد البيئة، فالظواهر متداخلة وعلى درجة عالية من التعقيد، فالثقافة الجغرافيَّة تُمكن الأطفال من تنظيم وتبسيط مدركات الطفل للبيئة.
٦- التعرُّف على أنواع المناخ والعوامل المؤثرة فيه ودوره في تنوع المحاصيل الزراعية.
٧- التعرُّف على الزلازل والبراكين ومعرفة مسبباتها وتفادي أخطارها.
٨- التعرُّف على البيئات المختلفة وخصائص كل منها.

وفي هذا المجال هدفت دراسة **شيماء المغاوري (٢٠١١)** إلى تنمية الثقافة الجغرافيَّة والحس المكاني لطفل ما قبل المدرسة من خلال الألعاب الأكاديمية، وأشارت دراسة **مها كمال ويارا إبراهيم (٢٠١٧)** إلى أن تعلُّم الجغرافيا بطريقة حسيَّة في ضوء مدخل منتسوري ساعد أطفال الرَّوضة على تعلم مهارات قراءة الخريطة وتنمية مهارات الحس الجغرافي لديهم، كما استخدمت دراسة **ياسمين فتحي (٢٠١٤)** برنامجًا قائمًا على مصادر تعليمية متنوعة لتنمية المفاهيم الجغرافيَّة، كما أشارت دراسة **مها كمال (٢٠١٨)** إلى كفايات معلمة رياض الأطفال في ضوء المعايير القومية لتعليم الجغرافيا في مرحلة الروضة.

أهميَّة الثقافة الجغرافيَّة لطفل الرَّوضة:

تعطي الثقافة الجغرافيَّة الصورة الواضحة لمعالم الكرة الأرضية برًّا وبحرًا وجوًّا، كما أنها تفسر الظواهر الطبيعية المختلفة وتعلل أسباب حدوثها ونتائجها، وتوضح كيف يتأثر الإنسان بالبيئة التي ينشأ فيها وكيف يؤثر فيها، ولا تقتصر الثقافة الجغرافيَّة على الوصف والتحليل والتعليل لما يشاهده الإنسان، بل إنَّ أهميتها تتجلى في الناحية الاجتماعيَّة التي تساعد على دراسة حياة الإنسان في بيئته، وكيف يُمكن أن يستفيد من مواردها إلى أقصى حد ممكن، ثمَّ الوقوف على البيئات الأخرى، وطرق الاتصال بها وتبادل المنافع معها. **(صلاح الدين عرفة، ٢٠٠٥، ١٤)، (فارعة حسن، محمد رجب، ٢٠١٥، ٢٣) ، (سلوى أبو بكر، نادية عبد العزيز، ٢٠١٨، ١٠١)**

وهذا ما تناولته دراسة **ولكر دومينيك Walker, Dominic (2017)** حيث أشارت الدراسة إلى أهميَّة تنمية الثقافة الجغرافيَّة لدى أطفال الرَّوضة.

ويُمكن تلخيص أهميَّة تعلم طفل الرَّوضة للثقافة الجغرافيَّة في النقاط التَّالية:

- إشباع حاجة الطفل للبحث عن علل الأشياء، كما تشبع حاجته لحب الاستطلاع.
- تساعد في زيادة قدرة الطفل على استغلال إمكانات بيئته بما تحتويها من إمكانات عديدة ومتنوعة.
- تؤثر في جوانب شخصية الطفل فيكتسب من خلالها الميول والعادات، وتنمي لديه التذوق والتقدير وتنمية الاتجاهات العلمية.
- تساعد الطفل على اكتساب العديد من المهارات منها قراءة الخريطة، ويكتسب مفاهيم أساسية

حول الخريطة، منها (عنوان الخريطة - مفتاح الخريطة - دليل الخريطة والرموز والألوان).

- زيادة قدرة الطفل على استخدام وظائف العلم الرئيسة والمتمثلة في الفهم والتفسير والتنبؤ والتنظيم والربط.
- زيادة إدراك الطفل للعلاقات بين الناس والبيئة والتأثير المتبادل بينهما للانتفاع بالبيئة واتخاذ خير المواقف منها. **(ماهر الزيادات، محمد قطاوي، ٢٠١٨، ١٦٧)**

ولذلك اهتمت بعض الدراسات بكيفية تنمية الثقافة الجغرافيَّة لدى الأطفال مثل دراسة **أمل السيد (١٩٩٦)** والتي أشارت إلى أهميَّة إكساب طفل الرَّوضة المفاهيم الجغرافيَّة، وكذلك أكَّدت دراسة **رشا صلاح الدين (٢٠٠٥)** ضرورة تنمية بعض المفاهيم الجغرافيَّة المناسبة لأطفال الرَّوضة من خلال عدة موضوعات مثل (فصول السنة - مظاهر السطح - دورة القمر - الجهات الأصلية - تكوين المطر)، وكذلك دراسة **كارتر جيمس Carter, James (2008)** والتي هدفت إلى تقييم الإسهامات الخاصَّة بالمكتشفة (دورا) في مجال التعليم الجغرافي بالنسبة لأطفال ما قبل المدرسة؛ حيث توصَّلت نتائج الدراسة إلى أن برنامج الأطفال (دورا) الذي يتم مشاهدته يوميًا في العديد من بلدان العالم يساعد الأطفال على قراءة الخريطة من خلال شخصية تتحدث لغتين وتقوم بتعليم الأطفال العديد من الأشياء، وتساعدهم على اكتشاف هذه الأماكن من الناحية الجغرافيَّة.

ونجد أن عملية اكتساب الطفل للثقافة الجغرافيَّة وتنميتها لها دور في معرفة الطفل بالمصطلحات الجغرافيَّة وإثراء رصيده الجغرافي، وإكسابه العديد من جوانب العلم؛ وذلك لأنَّ الثقافة الجغرافيَّة ليست علمًا قائمًا بذاته، بل له صلة وثيقة بالعديد من العلوم. وهذا ما تناولته دراسة **إليزابيث هايند وآخرون Elizaheth Hinde & et al. (2010)**، حيث هدفت الدراسة إلى بحث فاعلية برنامج أريزونا لتنمية الثقافة الجغرافيَّة للأطفال الصغار على فهمهم للقراءة، وتوصَّلت نتائج الدراسة إلى فاعلية البرنامج وتأثيره على تحسن الثقافة الجغرافيَّة المبكرة، كما أشارت دراسة **ميلان كابيتكو وآخرون Kubiatko, Milan & et al. (2013)** إلى التركيز على الدور الذي يلعبه النوع والسن على اكتساب الأطفال الصغار في سن الرَّوضة للثقافة الجغرافيَّة المبكرة؛ حيث سجل الأطفال الأكبر سنًّا (٦) سنوات درجات أعلى من الأطفال ذوي الأعمار الأصغر على اختبار الثقافة الجغرافيَّة واستمارة أبعاد الإدراك الجغرافي لطفل الرَّوضة.

دور معلمة الرَّوضة في تنمية الثقافة الجغرافيَّة لطفل الرَّوضة:

يُمكن لمعلمة الرَّوضة أن تنمي الثقافة الجغرافيَّة لدى الطفل من خلال:

١- تخطيط أنشطة ممتعة تشجع الطفل على طرح أسئلته حول البيئة المحيطة به.
٢- إتاحة الفرص للأطفال للتحدث عن العالم.
٣- مساعدة الأطفال على استخدام المصطلحات الجغرافيَّة الصحيحة مثل: شمالاً - جنوبًا- شرقًا- غربًا.
٤- استخدام الخرائط بقدر الإمكان أثناء الأنشطة المختلفة.
٥- وضع خريطة لموقع قاعة النشاط داخل المدرسة.
٦- وضع لوحة الطقس بقاعة النشاط وتكليف الأطفال بتغيير العلامات والرموز يوميًّا وفق حالة الطقس.

٧- تعزيز مهارات الملاحظة والاستقصاء لدى الأطفال.
٨- عرض مجموعة من الصور على الطفل يُمكن أن تلفت انتباهه إلى بعض الظواهر الجغرافيَّة المحيطة به.
٩- إثارة انتباه الطفل للبحث عن بعض التوافقات الطبيعية، والبحث عن التفاصيل ذات المدلول كتعاقب الليل والنهار.
١٠- تشجيع الطفل على ممارسة بعض الهوايات كالرسم والتلوين، وتوظيف هذه الهوايات في رسم الخرائط وتلوينها. وهذا ما أشارت إليه دراسة **ماكسيم جورج (1997) ,Maxim George** حيث أوصت الدراسة بضرورة تعلم قراءة الخرائط بدءًا من مرحلة الرَّوضة وذلك لتحسين المعرفة والثقافة الجغرافيَّة.
١١- استخدام أسلوب الألغاز كطريقة شيقة يُمكن من خلالها مساعدة الطفل على تنمية الثقافة الجغرافيَّة لديه، مثل: شيء نستخدمه لمعرفة الاتجاهات (البوصلة).
١٢- حرص المعلمة على توجيه أسئلة تثير انتباه الطفل وتتسم بالطرافة لتشجيع الملاحظة عند الطفل.
١٣- تشجيع الأطفال على السؤال والاستفسار عما يشاءون، والإصغاء إليهم بانتباه، وعدم الاستخفاف بأي سؤال يوجهه الأطفال.

ويستلزم تعلُّم الجغرافيا ممارسة الطفل للأنشطة العملية الحسية حتى يتم توجيه أنظار الأطفال للأماكن والمواقع الجغرافيَّة، وإكسابهم القدرة على تخيلها وتصورها وفهمها، وذلك يقع على عاتق المعنيين بتنفيذ مناهج رياض الأطفال مسئولية تعليم المهارات والمعارف الجغرافيَّة المختلفة للأطفال.

وهذا ما أشارت إليه دراسة **ماري زيثر وآخرون (2012) .Mary Zeither & et al** حيث هدفت إلى تنمية مفاهيم (الموقع - المكان - تفاعل الإنسان مع البيئة – التنقل) من خلال مجموعة متنوعة من الوسائل التعليميَّة، وأوصت الدراسة بضرورة تحفيز الوعي الجغرافي لدى الأطفال الصغار وتنمية الثقافة الجغرافيَّة الأساسية لديهم، كما أكَّدت الدراسة أن إكساب الأطفال مهارة رسم الخرائط في مرحلة الرياض يكون له أثرٌ واضحٌ في تنمية الثقافة الجغرافيَّة لديهم وذلك في المراحل الدراسية التَّالية، ودراسة **سميث بران وآخرون (2012) .Smith, Brian, & et al**، ودراسة **أمل عزت (٢٠١٤)** والتي أشارت إلى فاعلية استخدام التكنولوجيا في تنمية المفاهيم والثقافة الجغرافيَّة المبكرة لأطفال الرَّوضة من خلال الأفلام التفاعلية القائمة على استراتيجية حل المشكلات.

ثالثًا: الثقافة الاقتصاديَّة:

تُعد مرحلة الطفولة المبكرة المرحلة الأمثل لتعلُّم الثقافة الاقتصاديَّة؛ حيث إنَّ نمط استهلاك الفرد واقتصاده يتوقف على نوعية العادات والاتجاهات والمعلومات التي تأصلت لديه منذ الصغر، ولا شكَّ أن التنشئة الاجتماعيَّة للطفل لها أثرها في تحديد أنماط سلوكه الاقتصادي.

تعريف الثقافة الاقتصاديَّة

يُعرف **أحمد حسين وعلي أحمد** الثقافة الاقتصاديَّة بأنَّها: "مجموعة القيم التي تعبر عن اهتمام الفرد وتنظيمه علاقات البيع والشراء والإنتاج، وما يتبع ذلك من علاقات ونتائج متبادلة في عالم الاقتصاد والتسوق كالعمل، وعدم التعامل بالربا واحترام الملكية الخاصَّة، وتشجيع المنتج الوطني". **(أحمد حسين، علي أحمد، ٢٠٠٣، ١٨٥)**

ويُعرف **ديفيد س. David S.** الثقافة الاقتصاديَّة بأنَّها: "تلك المعلومات التي تتعلَّق بالنواحي الاقتصاديَّة في المجتمع وتعاملات الأفراد وخاصَّة فيما يتعلق بالإنتاج والاستهلاك والعمل وتداول النقود؛ لكي يكون الطفل قادرًا على التحلي بالسلوك الاقتصادي السليم في تعامله مع موارد البيئة؛ ممَّا يحقق الاستفادة منها بالشكل الأمثل والعمل وتقدير المهن والبيع والشراء والسلع والخدمات". **(David S., 2009, 18)**

كما تُعرف **أسماء علي** الثقافة الاقتصاديَّة بأنَّها: "القيم التي تتعلق بالإنتاج، والمال، والأعمال، وتبادل وسائل العيش والظواهر المكونة للنشاط الاقتصادي والتنسيق بين جميع عناصر الإنتاج؛ بهدف الحصول على مواد أو خدمات صالحة للإنسان في المجتمع". **(أسماء علي، ٢٠١٥، ٩)**

وتُعرف **جوليا ريسنيك Julia Resnik** الثقافة الاقتصاديَّة بأنَّها: "هي التي تتناول كل ما يخصُّ العلاقات الاقتصاديَّة والاستثمار والعملات وعلاقات الدول الاقتصاديَّة". **(Julia Resnik, 2017, 21)**

وتُعرف الباحثة الثقافة الاقتصاديَّة إجرائيًّا بأنَّها: "مجموعة المعلومات والمعارف والقيم السلوكيَّة والمهارات لطفل الرَّوضة التي تتعلق بالنواحي الاقتصاديَّة في المجتمع وتعاملات الأفراد وخاصة فيما يتعلق بالملكية العامَّة والإنتاج والاستهلاك والحرف والمهن، وأهم الصناعات المختلفة والنقود وترشيد الاستهلاك".

ولا يُمكن إغفال ما تمارسه الأسرة من سلوكيات نابعة من اتجاهات معينة نحو الثقافة الاقتصاديَّة المختلفة، وبطبيعة الحال تنتقل هذه الاتجاهات والسلوكيات إلى الأطفال؛ وبذلك تكون الأسرة هي المؤسسة التربويَّة الأولى التي تمارس عملية التربية الاقتصاديَّة للطفل.

وقد أشارت دراسة **لاني جيمس Laney, James (2015)** إلى أن للثقافة الاقتصاديَّة أهميَّة تربويَّة؛ لأنها مصدر تشكيل السلوك الاقتصادي، كما تؤدي دورًا في توجيه الأطفال لتنفيذ السلوكيات الاقتصاديَّة بطريقة صحيحة من خلال عملية التربية، فالتربية هي المسئولة عن غرس الثقافة الاقتصاديَّة، وتعديل سلوكيات الأطفال الاقتصاديَّة الخاطئة.

هذا بالإضافة إلى أن الثقافة الاقتصاديَّة تنمي لدى الطفل مختلف جوانب شخصيته بالعلوم والمعارف التي تربيه تربية اقتصاديَّة وتدربه عمليًّا على السلوك الاقتصادي والتعامل بطريقة صحيحة اقتصاديًّا كالمحافظة على الممتلكات العامَّة والخاصَّة، وترشيد الاستهلاك، ومساعدة الآخرين، وإكسابه خبرات عملية البيع والشراء، والتعامل مع الآخرين في الشئون الاقتصاديَّة، وحب العمل والإنتاج، وتحمل المسئولية. **(اعتماد محمد، ٢٠٠٧، ٢٤)**

وترى الباحثة أنه يجب الاهتمام بتنمية الثقافة الاقتصاديَّة لدى الأطفال لكي تنمي فيهم العادات الاقتصاديَّة السليمة منذ الصغر كالادخار، وترشيد الإنفاق، وتنمية عادات الاستهلاك

السليم، والمحافظة على المال، وتكوين اتجاهات وقيم إيجابية كالعمل والإنتاج، والمحافظة على الممتلكات العامَّة والخاصَّة؛ ممَّا يجعلهم مواطنين مشاركين في معالجة المشكلات الاقتصاديَّة التي نعاني منها جميعًا.

وفي هذا الصدد أشارت دراسة **فاتن سليم (٢٠٠٤)** إلى تأثر الأطفال بالإعلانات بالتليفزيون ممَّا يجعلهم مستهلكين لهذه المنتجات، عن طريق تأثرهم بوسائل الإقناع المختلفة المستخدمة في هذه الإعلانات كربط السلعة برمز معين وتغليفها بأشكال جذابة تدفع الطفل إلى التعلق بها، وهذا يؤثر في تشكيل رغبات الطفل الاستهلاكية وشرائه لتلك المنتجات.

أما دراسة **إيمان عبد الغني (٢٠٠٧)** فقد أكَّدت الحاجة إلى دراسة أساليب التنشئة الاجتماعيَّة الاقتصاديَّة للطفل لتدعيم السلوك الاستهلاكي الإيجابي ومعالجة التأثيرات السلبية المحيطة به وتنمية سلوكه كمستهلك جيد، وكذلك بحث تأثير دور الأسرة في هذه التنشئة بما يضمن للطفل اكتساب السلوك الاستهلاكي الإيجابي وإدراكه لبعض المفاهيم الاقتصاديَّة المناسبة له، كما أشارت دراسة **ناهد أوسيران Nahid Osseiran (2011)** إلى أهميَّة دور وسائل الإعلام في تنمية الثقافة الاقتصاديَّة لدى أطفال ما قبل المدرسة، كما أشارت دراسة **هنية محمود (٢٠١٣)** إلى فاعلية برنامج لتنمية بعض القيم الاقتصادية لدى طفل الروضة باستخدام التعلم النشط.

وإن كان من الأمور المهمة تنمية الثقافة الاقتصاديَّة لدى جميع أفراد المجتمع، فعلى وجه الخصوص طفل الرَّوضة لنضمن له اكتساب الثقافة الاقتصاديَّة في مرحلة سنية مبكرة والتي تتفق مع سياسة التنمية البشرية للدولة.

وتخلص الباحثة ممَّا سبق إلى أن الثقافة الاقتصاديَّة مجموعة من القواعد والمعايير التي تحكم اتجاهات الطفل وسلوكياته السليمة المتعلقة بالنواحي الاقتصاديَّة بما يعود عليه وعلى الآخرين بالنفع والفائدة، وخاصَّة فيما يتعلق بقيم العمل، والادخار، وتقدير المهن، وتقدير المنتج الجيد التي يُمكن تنميتها لدى طفل الرَّوضة.

ولقد استخدمت الدراسات السابقة أساليب ومداخل مختلفة لتنمية المفاهيم والقيم والثقافة الاقتصاديَّة لطفل الرَّوضة، مثل: دراسة **ريهام ربيع (٢٠١٣)** التي اعتمدت على الأنشطة المسرحية، ودراسة **مرفت سيد (٢٠١٣)** التي وظَّفت بيئة الأركان التعليميَّة، ودراسة **هنية محمود (٢٠١٣)** التي اعتمدت على التعلُّم النشط، ودراسة **أسماء علي (٢٠١٥)** التي استخدمت برمجية ألعاب كمبيوتر تعليمية، ودراسة **حنان محمد (٢٠١٥)** التي أعدَّت برنامجًا قائمًا على الألعاب التربويَّة لتنمية المفاهيم الاقتصاديَّة لدى طفل الرَّوضة.

ولكي يتمكَّن الفرد من مسايرة التغيرات الاقتصاديَّة عليه أن يؤسس علاقاته على عادات وقيم اقتصاديَّة سليمة؛ الأمر الذي يفرض ضرورة الاهتمام بتنمية الثقافة الاقتصاديَّة لدى الطفل منذ صغره.

وترى الباحثة أن هناك مجموعة من الأهداف لتنمية الثقافة الاقتصاديَّة لطفل الرَّوضة، وتتلخص فيما يلي:

١- إتاحة الفرصة للأطفال للاتصال بالبيئة والتعامل الاقتصادي التجاري معها لجعلهم أكثر اندماجًا بمجتمعهم من خلال أنشطة البيع والشراء (مفهوم السوق).
٢- تقوية شخصية الأطفال وتربيتهم تربية تجاريَّة واقتصاديَّة وإعدادهم للحياة العامَّة من خلال التعاملات الاقتصاديَّة.
٣- اكتساب الأطفال المفاهيم التجارية اللازمة لهم وتنمية قدراتهم العقلية من خلال المساهمة في حل المشكلات الأسريَّة الاقتصاديَّة.
٤- تدريب الأطفال على حب العمل واحترام العاملين وتقدير العمل اليدوي من خلال التعرُّف على مفهوم العمل والمهن والحرف المختلفة.

وفي هذا المجال أشارت دراسة **هناء قاسم (٢٠١٠)** إلى أهميَّة دور معلمة الرَّوضة في بناء القيم والثقافة الاقتصاديَّة لدى أطفال الرياض، كما أشارت دراسة **راندا عبد العليم (٢٠١١)** إلى فاعلية الألعاب التعليميَّة في التثقيف المالي لأطفال الرياض؛ حيث إنَّ الثقافة المالية أساس تكوين المفاهيم والثقافة الاقتصاديَّة عند الأطفال، ودراسة **جنات عبد الغني (٢٠١٤)** والتي أشارت إلى دور المشروعات والصناعات الصغيرة في إكساب طفل الروضة مبادئ الثقافة العلمية وبعض المفاهيم الاقتصادية، ودراسة **أسماء علي (٢٠١٥)** التي توصَّلت إلى أهميَّة استخدام برمجية ألعاب كمبيوتر تعليمية في تنمية بعض المفاهيم والميول الاقتصاديَّة لدى أطفال الرياض.

رابعًا: الثقافة السياحيَّة:

تُعد السياحة في وقتنا الحالي حاجة ضرورية ومعيارًا لرقي المجتمع، بخلاف ما كان يعتقد أن السياحة في الماضي ترفٌ واستجمامٌ.

ويؤكد **خالد الدغيم** أن السياحة تُعد من الأنشطة المهمة لحياة البشر لتأثيرها المباشر وغير المباشر والممتد إلى مختلف الميادين الاجتماعيَّة والثقافية والاقتصاديَّة، إضافة إلى أهميتها في العلاقات الدولية. **(خالد الدغيم، ٢٠١٤، ٢٨)**

إنَّ الاهتمام بتنمية الثقافة السياحيَّة في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال تضمين برامج رياض الأطفال أنشطة تعرف الأطفال بتراث أجدادهم، وبالأماكن السياحيَّة الأثريَّة، يزيد من إدراكهم للقيم الجماليَّة والفنيَّة والثقافيَّة، وتقوية الشعور بالانتماء والاعتزاز بالوطن.

وفي هذا المجال أوصت دراسة **سحر إبراهيم (٢٠١٣)** بضرورة تضمين مناهج ومقررات رياض الأطفال موضوعات عن السياحة وأهميتها وتوجيه الأنشطة في الرَّوضة لخدمة الأهداف السياحيَّة المعرفيَّة والمهاريَّة والسلوكيَّة لدى الأطفال.

تعريف الثقافة السياحيَّة:

تُعرف **هناء حامد** الثقافة السياحيَّة بأنَّها: "امتلاك الفرد لقدر من المعارف والمعلومات والمفاهيم والمهارات والاتجاهات والقيم، التي تشكل في مجملها خلفية مناسبة؛ لكي يسلك سلوكًا سياحيًّا رشيدًا نحو كل المشتملات والمظاهر السياحيَّة، وكذلك العمليات اللازمة للتخطيط والتنظيم، والتعامل مع المؤسسات والأماكن السياحيَّة". **(هناء حامد، ٢٠٠٤، ٢٤)**

ويُعرف **ميلان ماركوفيك Milan Marcovic** الثقافة السياحيَّة بأنَّها: "قدرة الفرد على امتلاك المعارف والمعلومات والمعرفة والقيم والتي من خلالها يسلك سلوك رشيد نحو الأماكن السياحيَّة والسياح". **(Milan Marcovic, 2016, 33)**

كما تعرف **زينب أسعد** الثقافة السياحيَّة بأنَّها: "إمداد الطفل بقدر من المعلومات والمفاهيم المرتبطة ببعض الأماكن السياحيَّة التاريخيَّة والتي تعكس حضارة وطنه خاصَّة الحضارة الفرعونية؛ ممَّا يجعله يسلك سلوكًا رشيدًا نحو التعامل مع الأماكن السياحيَّة التاريخيَّة والسياح، وينمي لديه قيم الانتماء والاعتزاز بالوطن". **(زينب أسعد، ٢٠١٨، ٢١)**

وتُعرف الباحثة الثقافة السياحيَّة إجرائيًّا بأنَّها: "مجموعة المعلومات والمعارف والقيم السلوكيَّة والمهارات لطفل الرَّوضة التي تتعلق بالمعالم السياحيَّة وأهميتها، وآداب زيارة الأماكن السياحيَّة والاعتزاز بها والمحافظة عليها، وكيفية التعامل مع السياح".

وأصبح من الضروري أن يكون لدى طفل الرَّوضة درجة من الثقافة السياحيَّة بحيث يقدر قيمة ما تحتويه بلادنا من مقومات وآثار تاريخية تجذب السياح لزيارتها ومعاملتهم معاملة طيبة.

وفي هذا الصدد أشارت دراسة **إملي ميخائيل (٢٠٠٣)** إلى أهميَّة الرحلات لتنمية الثقافة السياحيَّة لدى طفل ما قبل المدرسة؛ وذلك لأن غياب الثقافة السياحيَّة لدى الطفل يدفعه مستقبلاً إلى الاعتداء على البيئة وتلويثها وتشويه صورتها السياحيَّة، وتدمير الموارد والمعالم السياحيَّة شكلاً ومضمونًا، وأشارت دراسة **عمران فرج (٢٠١٤)** إلى أهمية دراسة مفهوم التنمية السياحية المستدامة، كما أشارت دراسة **رنا علاء الدين (٢٠١٩)** إلى أهميَّة إعداد البرامج التدريبية للطالبة المعلمة لتنمية الثقافة السياحيَّة لدى طفل الرَّوضة.

أهداف الثقافة السياحيَّة:

١- المحافظة على الموروثات التاريخيَّة والثقافيَّة والأنماط المعماريَّة التاريخيَّة والحديثة المميزة.
٢- إحياء الفنون والمناسبات التقليديَّة والصناعات التقليديَّة وبعض مظاهر الحياة المحلية.
٣- تعديل الاتجاهات نحو السياحة باعتبارها صناعة المستقبل.
٤- تفهم ثقافات وحضارات الأمم والشعوب الأخرى.
٥- إرشاد الأطفال للأماكن التاريخيَّة والسياحيَّة والأثريَّة وتاريخها الحضاري.
٦- تزويد الأطفال بالمعلومات الحديثة والواضحة عن السياحة وأهميتها.

فالهدف من تنمية الثقافة السياحيَّة لدى أطفال الرَّوضة هو تهيئتهم لتحمل مسئولياتهم نحو حماية قطاع السياحة؛ الأمر الذي ينعكس على سلوكياتهم وأعمالهم التي ينبغي أن تتفق والتنمية السياحيَّة على المستوى المحلي والعالمي.

أهميَّة الثقافة السياحيَّة:

إن الثقافة السياحيَّة بما تهدف إليه من زيادة الوعي، وبما تتضمنه من معارف وتكوين المهارات والقيم والاتجاهات الإيجابية، تقوم بدور أساسي في تنمية سلوك أفراد المجتمع

واتجاهاتهم الإيجابية نحو السياحة، حتى يتولَّد لدى الأطفال وعي سياحي يدفعهم إلى المشاركة في حل مشكلاتها.

كما أن تنمية الثقافة السياحيَّة لدى أطفال الرَّوضة يحقق أهميَّة كبيرة للدولة وأفراد المجتمع، فهي تساهم في البناء الاقتصادي للدولة، وإظهار مكوناتها السياحيَّة، من خلال التعريف بالآثار والمواقع والمعالم السياحيَّة والثقافيَّة والدينيَّة والترفيهيَّة.

وأوصت دراسة **رضوان رضوان وريهام أحمد (٢٠١٨)** بضرورة توجيه الأنشطة في رياض الأطفال لتنمية الثقافة السياحيَّة لأطفال الرَّوضة، وأهمية تضمين مناهج رياض الأطفال لأنشطة عن السياحة وأهميتها، وطرق الحفاظ على المعالم السياحيَّة مع ضرورة زيادة المخصصات المالية لبند الأنشطة والرحلات والزيارات للمعالم السياحيَّة في رياض الأطفال.

ممَّا سبق يتضح أهميَّة تنمية الثقافة المتحفية لدى طفل الرَّوضة؛ حيث يُعد تنمية الثقافة المتحفية في هذه السنوات المبكرة أمرًا في غاية الأهميَّة؛ لأن تنميتها يُعد ضروريًّا لإعداد أطفال قادرين على القيام بأدوارهم المستقبلية، والمشاركة في بناء المجتمع بصورة سويَّة وفعَّالة.

وقد نادت الاتجاهات التربويَّة الحديثة بالاهتمام بالتربية المتحفيَّة لتدعيم الثقافة المتحفيَّة في نقل الأفكار والمعرفة عن الشعوب والجماعات والنظم الاجتماعيَّة، وذلك بإعداد المتاحف للخطط والبرامج والأنشطة العلميَّة والابتكاريَّة والفنيَّة والتعبيريَّة، وإعداد الندوات، وتنظيم المعارض الفنية والمسرحيات؛ لذلك اهتمت الدراسات بدور التربية المتحفيَّة في تعليم وتربية الطفل مثل دراسة **ماريا داردانو Maria Dardanou (2011)**، ودراسة **جولي هولمز Julie Holmes (2012)** حيث أكَّدت هذه الدراسات أهميَّة التربية المتحفيَّة ودورها في تنمية بعض جوانب النمو لدى طفل الرَّوضة. ولذلك رأت الباحثة أهميَّة إعداد وتصميم متحف افتراضي لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.

خطوات وإجراءات البحث:

أولاً: منهج البحث:

يستخدم البحث الحالي المنهج الوصفي التحليلي؛ لتحليل الإطار النظري وإعداد الأدوات، كذلك المنهج شبه التجريبي؛ لمناسبته لطبيعة هذا البحث، وذلك باستخدام التصميم التجريبي ذي المجموعتين؛ المجموعة التجريبيَّة والمجموعة الضَّابطة، وإجراء القياسين القبلي والبعدي على المجموعتين؛ لمعرفة فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة إلى جانب إجراء القياس التتبعي للمجموعة التجريبيَّة.

ثانيًا: مجتمع وعينة البحث

يتمثل مجتمع البحث الحالي في جميع أطفال الروضات التجريبية بمحافظة الجيزة، وقد تمَّ اختيار روضة الناصرية التجريبية بمدرسة الناصرية التجريبية والتابعة لإدارة العجوزة التعليميَّة بمحافظة الجيزة بالطريقة العمدية؛ وذلك لإشراف الباحثة على التدريب الميداني بهذه الرَّوضة، وموافقة إدارة الرَّوضة على تطبيق البحث بالروضة، وتعاون إدارة الرَّوضة ووجود الإمكانات والأدوات التي ساعدت الباحثة أثناء التطبيق، وتوافر أعداد ملائمة من الأطفال بالروضة مما يسمح

باختيار العينة، وتمَّ اختيار العينة بطريقة عمدية؛ حيث بلغ عدد أطفال عينة البحث (٦٠) طفلاً وتم ترتيبهم أبجديًا وتقسيمهم إلى مجموعتين (٣٠) طفلاً للمجموعة التجريبيَّة، و(٣٠) طفلاً للمجموعة الضَّابطة بحيث تمثل الأرقام الفردية المجموعة الضابطة، والأرقام الزوجية المجموعة التجريبية والملتحقين بالمستوى الثاني بالرَّوضة والذين يتراوح أعمارهم ما بين (٦-٧) سنوات.

وقد راعت الباحثة عند اختيارها العينة الشروط التالية:

- أن يكونوا من الملتزمين بالحضور في الرَّوضة.
- خلو أطفال العينة من أية مشكلات، أو إعاقات صحية واضحة حتى لا يؤثر ذلك على أدائهم في البرنامج.

تجانس العينة:

١- من حيث العمر الزمني

قامت الباحثة بإيجاد دلالة الفروق بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة من حيث العمر الزمني باستخدام اختبار كا٢، كما يتضح في جدول (١).

جدول (١)
دلالة الفروق بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة من حيث العمر الزمني
ن = ٣٠

المتغيرات	كا٢	مستوى الدلالة	درجة حرية	حدود الدلالة		المتوسط	الانحراف المعياري
				٠.٠١	٠.٠٥		
العمر الزمني	١.٤٢	غير دالة	٤	١٣.٣	٩.٥	٦٦.٩	١.٥١

يتضح من جدول (١) عدم وجود فروق دالة إحصائيًّا بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة من حيث العمر الزمني؛ ممَّا يُشير إلى تجانس هؤلاء الأطفال.

٢- من حيث الثقافة المتحفيَّة

قامت الباحثة بإيجاد دلالة الفروق بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياس القبلي من حيث الثقافة المتحفيَّة، كما يتضح في جدول (٢).

جدول (٢)
دلالة الفروق بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياس القبلي من حيث الثقافة المتحفيَّة
ن = ٣٠

المتغيرات	كا٢	مستوى الدلالة	درجة حرية	حدود الدلالة		المتوسط	الانحراف المعياري
				٠.٠١	٠.٠٥		
الثقافة الحضاريَّة	٣.٨٢	غير دالة	٢	٩.٢	٦	١١.٠٥	٠.٧٢
الثقافة الجغرافيَّة	٢.٤٥	غير دالة	٢	٩.٢	٦	١١.٢	٠.٨٣
الثقافة الاقتصاديَّة	٢.١٤	غير دالة	٣	١١.٣	٧.٨	١١.٢٥	١.١٢
الثقافة السياحيَّة	٣.٢٨	غير دالة	٣	١١.٣	٧.٨	١١.٨٢	١.٥٨
الدرجة الكلية	١٠.٨٥	غير دالة	١٤	٢٩.١	٢٣.٧	٤٥.٥٧	٣.٩٨

يتضح من جدول (٢) عدم وجود فروق دالة إحصائيًّا بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياس القبلي من حيث الثقافة المتحفيَّة.

التكافؤ بين أطفال المجموعتين التجريبيَّة والضَّابطة:

١- من حيث العمر الزمني

قامت الباحثة بإيجاد دلالة الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبيَّة والضَّابطة في القياس القبلي من حيث العمر الزمني، كما يتضح في جدول (٣)

جدول (٣)
دلالة الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبيَّة والضَّابطة من حيث العمر الزمني
ن = ٦٠

المتغيرات	المجموعة التجريبيَّة ن=٣٠		المجموعة الضَّابطة ن= ٣٠		ت	مستوى الدلالة
	م١	ع١	م٢	ع٢		
العمر الزمني	٦٦.٩٤	١.٥١	٦٦.٩٢	١.٤٦	٠.٠٥٨	غير دالة

ت= ٢.٣٩ عند مستوى ٠.٠١
ت= ١.٦٧ عند مستوى ٠.٠٥

يتضح من جدول (٣) عدم وجود فروق دالة إحصائيًّا بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبيَّة والضَّابطة في القياس القبلي من حيث العمر الزمني؛ ممَّا يُشير إلى تكافؤ المجموعتين.

٢- من حيث الثقافة المتحفيَّة

قامت الباحثة بإيجاد دلالة الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبيَّة والضَّابطة في القياس القبلي من حيث الثقافة المتحفيَّة، كما يتضح في جدول (٤).

جدول (٤)
دلالة الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبيَّة والضَّابطة من حيث الثقافة المتحفيَّة
ن = ٦٠

المتغيرات	المجموعة التجريبيَّة ن=٣٠		المجموعة الضَّابطة ن= ٣٠		ت	مستوى الدلالة
	م١	ع١	م٢	ع٢		
الثقافة الحضاريَّة	١١.٠٥	٠.٧٢	١١.٣٦	٠.٧	١.٦١	غير دالة
الثقافة الجغرافيَّة	١١.٢	٠.٨٣	١١	١.٠٤	٠.٨٢٦	غير دالة
الثقافة الاقتصاديَّة	١١.٢٥	١.١٢	١١	٠.٩١	٠.٩٤٥	غير دالة
الثقافة السياحيَّة	١١.٨٢	١.٥٨	١١.٧٢	١.٢	٠.٢٨٨	غير دالة
الدرجة الكلية	٤٥.٥٧	٣.٩٨	٤٥.٠٨	٢.٦١	٠.٥٣٩	غير دالة

**** ت= ٢.٣٩ عند مستوى ٠.٠١**
*** ت= ١.٦٧ عند مستوى ٠.٠٥**

يتضح من جدول (٤) عدم وجود فروق دالة إحصائيًّا بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبيَّة والضَّابطة في القياس القبلي من حيث الثقافة المتحفيَّة؛ ممَّا يُشير إلى تكافؤ المجموعتين.

ثالثًا: أدوات البحث:

أ- أدوات جمع البيانات:

١- استمارة استطلاع آراء معلِّمات الرَّوضة حول واقع تقديم المتحف الافتراضي ودوره في تنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة. (إعداد الباحثة)
٢- استمارة استطلاع آراء الخبراء والمحكّمين؛ لتحديد أبعاد الثقافة المتحفيَّة المناسبة لطفل الرَّوضة. (إعداد الباحثة)
٣- مقياس جون رافن لذكاء الأطفال. (إعداد Raven): (ترجمة وإعداد عماد أحمد حسن ٢٠١٦)

ب- أدوات القياس:

٤- مقياس الثقافة المتحفيَّة المصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة. (إعداد الباحثة)
٥- بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

(إعداد الباحثة)

ج- برنامج البحث:

٦- برنامج المتحف الافتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة. (إعداد الباحثة)

وفيما يلي وصف تفصيلي لهذه الأدوات:

(١) استمارة استطلاع آراء معلِّمات الرَّوضة حول واقع تقديم المتحف الافتراضي ودوره في تنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة. (إعداد الباحثة) ملحق (١)

قامت الباحثة بعمل استطلاع آراء (١٠٠) معلمة من معلِّمات رياض الأطفال في محافظات الجيزة، والقاهرة، والقليوبية حول مدى تقديمهنَّ لأنشطة تتناول المتحف الافتراضي، وكذلك تقديم أنشطة؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة، واستهدفت هذه الاستمارة التعرُّف على الواقع الفعلي لاستخدام المتحف الافتراضي ودوره في تنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة؛ حيث أكَّدت نسبة (١٠٠%) من معلِّمات الرَّوضة على عدم تقديم المتحف الافتراضي مع أطفال الرَّوضة، وأكدت نسبة (٩٥%) من معلمات الرَّوضة على القصور في تنمية الثقافة الحضاريَّة لأطفال الرَّوضة، وأكدت نسبة (٩٦%) من معلمات الرَّوضة على القصور في تنمية الثقافة الجغرافيَّة لأطفال الرَّوضة، وأكدت نسبة (٩٣%) من معلمات الرَّوضة على القصور في تنمية الثقافة الاقتصاديَّة لأطفال الرَّوضة، وأكدت نسبة (٩٤%) من معلمات الرَّوضة على القصور في تنمية الثقافة السياحيَّة لأطفال الرَّوضة؛ ممَّا يؤكد أن هناك قصورًا في اهتمام الرَّوضة بتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى أطفال الرَّوضة بكافة أبعادها (الثقافة الحضاريَّة، والثقافة الجغرافيَّة، والثقافة الاقتصاديَّة، والثقافة السياحيَّة)، وتركيز الرَّوضة على التعليم التقليدي؛ وذلك للاهتمام بالأنشطة التقليدية لتعليم الأطفال القراءة والكتابة؛ ممَّا دفع الباحثة إلى إعداد متحف افتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.

وتشتمل الاستمارة على ٢٠ مفردة يتمّ الإجابة عنها (بنعم)، أو (لا) وسؤالين مفتوحين تتناول هذه المفردات واقع تقديم معلِّمات الرَّوضة للمتحف الافتراضي، وكذلك واقع تنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

(٢) استمارة استطلاع آراء الخبراء والمحكمين؛ لتحديد أبعاد الثقافة المتحفيَّة المناسبة لطفل الرَّوضة: (إعداد الباحثة) ملحق (٢)

قامت الباحثة بإعداد قائمة بأبعاد الثقافة المتحفيَّة المناسبة لطفل الرَّوضة وقد تمَّ تحديدها بعد الاطلاع على عديدٍ من المراجع والخلفيات النظرية، تمَّ إعداد الاستمارة في صورتها النهائية، وتمَّ عرضها على السَّادة الخبراء المحكّمين، وقد تمَّ تعديل الاستمارة في ضوء آرائهم، وقد اعتبرت الباحثة أبعاد الثقافة المتحفيَّة المناسبة إذا ما حصلت على (٨٠%) فأكثر من الآراء واتفق السَّادة الخبراء على أربعة أبعاد للثقافة المتحفيَّة الأكثر مناسبة لطفل الرَّوضة، وهي: (الثقافة الحضاريَّة - الثقافة الجغرافيَّة - الثقافة الاقتصاديَّة - الثقافة السياحيَّة).

(٣) اختبار المصفوفات المتتابعة الملون لجون رافن: إعداد/ عماد أحمد حسن ٢٠١٦ ملحق (٣)

أ- مميزات الاختبار:

قامت الباحثة باختيار اختبار المصفوفات المتتابعة لجون رافن (CPM) وذلك لقياس نسبة الذكاء لدى أطفال الرَّوضة عينة البحث لتميزه بما يلي:

- مناسبته لعينة البحث.
- له معاملات صدق وثبات عالية.
- سهولة تطبيقه وحساب نسبة الذكاء بسهولة ويُسر.

ب- وصف الاختبار:

يُعد اختبار المصفوفات المتتابعة لجون رافن (CPM) من الاختبارات التي تطبق بصورة فردية مع الأطفال ولا يحتاج إلى تعبير لفظي؛ ممَّا يجعله مناسبًا لطبيعة العينة التي تمَّ اختيارها في البحث الحالي وظروفها وعمرها، ويطبق على الأطفال من عمر ٥.٥ إلى ١١ سنة ويصلح للأطفال المتأخرين عقليًّا.

ج- مكونات الاختبار:

يتكوَّن الاختبار من ثلاثة أقسام هي (أ)، (أب)، (ب) ويشكل كل منها ١٢ بندًا، والقسمان (أ)، و (ب) هما نفس القسمين في اختبار المصفوفات المتتابعة البعادية (SPAM) مضافًا إليهما قسمًا جديدًا هو (أ، ب) ويتوسطهما في الصعوبة، ويتكوَّن كل بند من المصفوفات من نمط أو شكل أساسي تمَّ اقتطاع منه جزءًا معينًا وتحته ستة أجزاء يختار من بينها الطفل الجزء ويكمل الفراغ في الشكل الأساسي، وتمَّ استخدام الألوان كخلفية لكي تجعل الاختبار أكثر تشويقًا ووضوحًا وإثارة لانتباه الأطفال.

د- الخصائص السيكومترية للاختبار:

قام **عماد أحمد حسن (٢٠١٦)** بتقنين الاختبار على أفراد البيئة المصريَّة وتراوحت أعمارهم من (٥.٥ -٦٨.٤)، وقام بحساب صدقه وثباته، كما يلي:

صدق الاختبار:

استخدم في حساب صدق الاختبار الصدق العاملي والتنبؤي والتلازمي وحساب معامل ارتباطه مع مقياس ستانفورد بينيه، ومقياس وكسلر واختبار رسم الرجل، وتراوحت قيم معاملات الارتباط بين (٠.٣٢-٠.٨٦) وهي دالة عند مستوى ٠.٠١، وتراوحت معاملات الارتباط بين الاختبار ومتاهات بورتيوس واختبار رسم الرجل ولوحة سيجان ما بين (٠.٢٨-٠.٥٢)، كما تراوحت معاملات الارتباط بين الأقسام الفرعية للمقياس ما بين (٠.٤٥-٠.٧٣) وتمَّ حساب معاملات الارتباط بين أقسامه الفرعية والدرجة الكلية وتراوحت ما بين (٠.٨٧-٠.٩٣) وجميعها دالة إحصائيًّا عند مستوى ٠.٠١.

ثبات الاختبار:

قام **عماد أحمد حسن (٢٠١٦)** بحساب معامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية باستخدام معادلة "ألفا كرونباخ" وتوصَّل إلى معامل ثبات مقداره (٠.٩١)، كما استخدم معامل الاستقرار في حساب الثبات وتوصَّل إلى معامل مقداره (٠.٨٥)، كما قام بحساب معامل الاتساق الداخلي بين الأقسام الفرعية للاختبار وبلغت معاملات الثبات ما بين (٠.٤٥-٠.٨٩)، وجميعها قيم ثابتة؛ ممَّا يؤكد ثبات الاختبار، كما قامت **علا حسن** (٢٠١٩) بإيجاد الخصائص السيكومترية لهذا الاختبار وذلك باستخدام الصدق التلازمي بإيجاد معاملات الارتباط بين الاختبار واختبار وكسلر للأطفال، وبلغ معامل الصدق (٠.٨٩)، ومعامل الارتباط مع اختبار رسم الرجل فكان معامل

الصدق (٠.٨٨)، وتمَّ تقدير معامل الثبات بطريقة إعادة تطبيق الاختبار وذلك بمقدار (٠.٩٣)، وأيضًا بطريقة التجزئة النصفية بمقدار (٠.٩٦).

هـ- تعليمات الاختبار:

ينبغي أن يتمَّ تطبيق المصفوفات بشكل فردي أو في مجموعات صغيرة، وعند التطبيق الفردي يقوم الفاحص بتسجيل البيانات الأساسية عن المفحوص في الجزء العلوي من ورقة الإجابة، ثمَّ يوضح الفاحص طريقة تسجيل الإجابات في أماكنها من ورقة الإجابة، فالسؤال (أ-١) يتم تسجيل إجابته أمام رقم (١) تحت العمود الخاص بالقسم (أ) ويطبق هكذا حتى الانتهاء من أسئلة قسم (أ).

و- تصحيح الاختبار:

يتم تصحيح الاختبار بوضع جدول كل مجموعة بجانب القسم الخاص به في ورقة الإجابة، ويكون رقم كل سؤال في الجدول يقابله رقم نفس السؤال في ورقة الإجابة، وتوضع علامة (√) أمام الإجابة المتفقة مع المذكور بالجدول، وتوضع (١) درجة واحدة لكل إجابة صحيحة وفي حالة الإجابة الخاطئة يأخذ المفحوص صفرًا، وبعدها يتم تجميع الإجابات في كل مجموعة، وتجميع درجات المجموعات الثلاث وتسجل أسفل ورقة الإجابة، وتسجل الحد الأقصى لكل مجموعة (١٢) درجة، والحد الأقصى لكل المجموعات (٣٦) درجة، ثمَّ استخراج الترتيب الميئيني من الجدول الخاص بالمعايير وتسجيل درجة ذكاء كل طفل.

(٤) مقياس الثقافة المتحفيَّة المصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة. (إعداد الباحثة) ملحق (٤)

يهدف تصميم المقياس إلى قياس مدى اكتساب أطفال الرَّوضة لأبعاد الثقافة المتحفيَّة، ويتمّ القياس عن طريق عرض الباحثة لمواقف المقياس المصورة الإلكترونيَّة على الأطفال عن طريق إجراء المقابلة الفردية لكلِّ طفل على حدة، وعرض المواقف المصورة الإلكترونيَّة مع توضيح العبارات المصاحبة لها؛ من أجل مساعدة الطفل على اختيار البديل المصوّر الصحيح، ويتكوَّن المقياس من (٤٠) موقفًا مقسمًا على الأبعاد التَّالية:

- البُعد الأوَّل: الثقافة الحضاريَّة خاص بالعبارات (١-١٠).
- البُعد الثاني: الثقافة الجغرافيَّة خاص بالعبارات (١١-٢٠).
- البُعد الثالث: الثقافة الاقتصاديَّة خاص بالعبارات (٢١-٣٠).
- البُعد الرابع: الثقافة السياحيَّة خاص بالعبارات (٣١-٤٠).

خطوات تصميم المقياس:

١- الاطلاع على البحوث والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث؛ للاستفادة منها في إعداد المقياس الحالي.
٢- تمَّ وضع التعريف الإجرائي للثقافة المتحفيَّة وتحديد أبعادها، وكيفية قياسها إجرائيًّا.
٣- قامت الباحثة بالاطلاع على عددٍ من المقاييس والاستبيانات التي ساهمت بدورها في إعداد مقياس الثقافة المتحفيَّة المصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة على النحو التَّالي:

مقياس **جولي هولمز Julie Holmes (2012)، شوق عبادة (٢٠١٥)، ستوك أوليفيرو وزانكانارو ماسيمو Stock Oliviero & Zancanaro Massimo (2017)، أحمد السيد (٢٠١٩)، سناء علي (٢٠١٩)، ريهام أحمد (٢٠٢٠).**

وقد استفادت الباحثة من هذه المقاييس عند إعداد مقياس البحث الحالي في التعرُّف على أبعاد الثقافة المتحفيَّة الأكثر استخدامًا مع طفل الرَّوضة وتحديدها، وكذلك استفادت الباحثة من هذه المقاييس في تحديد المواقف والعبارات المصاغة بما يتناسب مع طفل الرَّوضة وخاصة أن معظمها غير إلكتروني؛ ومن هنا جاءت أهميَّة إعداد المقياس مصور إلكتروني؛ ليتناسب مع خصائص طفل الرَّوضة.

٤- راعت الباحثة في تصميم المقياس أن تكون بنوده مرتبطة ببيئة الطفل، وأن يتناول المجالات الثلاثة (المعرفيَّة، والمهاريَّة، والوجدانيَّة).

٥- تمَّ إعداد صورة أولية للمقياس، وتمَّ عرضها على مجموعة من الأساتذة والخبراء والمحكمين حتى وصل إلى صورته النهائية.

وتمَّ تعديل مواقف المقياس من قبل الخبراء والمحكّمين على النحو التَّالي:

مقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة

قبل التعديل	بعد التعديل
الثقافة الحضاريّة	
الثقافة الجغرافيَّة	

تعليمات المقياس:

تعرض الباحثة المواقف المصورة الإلكترونيَّة المكونة للمقياس على الطفل مع توجيه السؤال والاختيارات الخاصَّة به بصوت واضح، ثمَّ تطلب من الطفل اختيار الإجابة إمَّا بالذكر، وإمَّا بالإشارة على الصورة المعبرة عن إجابته.

زمن تطبيق المقياس:

قامت الباحثة بتحديد (٢٠ دقيقة) لكلِّ طفل، وذلك كمتوسط للزمن الذي استغرقه الأطفال في التجربة الاستطلاعية.

طريقة تصحيح المقياس:

- في حالة اختيار البديل المصوّر الخطأ ←—— يأخذ الطفل درجة واحدة.
- في حالة التردد في الإجابة، ثمَّ اختيار الإجابة الصحيحة ←—— يأخذ الطفل درجتين.
- في حالة اختيار البديل المصوّر الصحيح ←—— يأخذ الطفل ثلاث درجات.

وتتدرج الدرجة الكلية للمقياس كحد أدنى (٤٠) درجة وكحد أعلى (١٢٠) درجة.

الخصائص السيكومترية لمقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة:

معاملات الصدق:

١- الصدق العاملي:

قامت الباحثة بإجراء التحليل العاملي الاستكشافي للمقياس بتحليل المكونات الأساسية بطريقة هوتلنج على عينة قوامها ١٥٠ طفلاً، ثمَّ تدوير المحاور بطريقة فاريمكس Varimax فأسفرت نتائج التحليل العاملي عن وجود أربعة أبعاد الجذر الكامن لها أكبر من الواحد الصحيح على محك كايزر فهي دالة إحصائيًّا، كما وجد أن قيمة اختبار كايزر – ماير – أوليكن (KMO) لكفاية وملاءَمة العينة (٠.٦٠٥) أكبر من ٠.٥٠؛ وهي تدل على مناسبة حجم العينة للتحليل العاملي ويوضح جدول (٥) الأبعاد الأربعة والبنود التي تشبعت بكل بُعد من أبعاد المقياس.

جدول (٥)
قيم معاملات تشبع المفردات على الأبعاد الأربعة المستخرجة لمقياس الثقافة المتحفيَّة المصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة

البُعد الأوّل: الثقافة الحضاريَّة		البُعد الثاني: الثقافة الجغرافيَّة		البُعد الثالث: الثقافة الاقتصاديَّة		البُعد الرابع: الثقافة السياحيَّة	
المفردة	معامل التشبع	المفردة	معامل التشبع	المفردة	معامل التشبع	المفردة	معامل التشبع
١	٠.٩٠	١١	٠.٩١	٢١	٠.٩٤	٣١	٠.٧٨
٢	٠.٨٩	١٢	٠.٩٠	٢٢	٠.٩١	٣٢	٠.٧٦
٣	٠.٨٩	١٣	٠.٨٦	٢٣	٠.٨٦	٣٣	٠.٧٤
٤	٠.٨٧	١٤	٠.٨٥	٢٤	٠.٨٦	٣٤	٠.٥٨
٥	٠.٨٧	١٥	٠.٨٥	٢٥	٠.٧٩	٣٥	٠.٥٨
٦	٠.٨٥	١٦	٠.٦٩	٢٦	٠.٥١	٣٦	٠.٤٦
٧	٠.٧٥	١٧	٠.٤٠	٢٧	٠.٤٦	٣٧	٠.٤٢
٨	٠.٣٤	١٨	٠.٣٦	٢٨	٠.٤٥	٣٨	٠.٣٥
٩	٠.٣٣	١٩	٠.٣١	٢٩	٠.٣١	٣٩	٠.٣٥
١٠	٠.٣١	٢٠	٠.٣١	٣٠	٠.٣١	٤٠	٠.٣٢
الجذر الكامن	٧.٢٤	الجذر الكامن	٥.٣٣	الجذر الكامن	٤.٢١	الجذر الكامن	٣.١
نسبة التباين	١٨.١%	نسبة التباين	١٣.٣%	نسبة التباين	١٠.٥٣%	نسبة التباين	٧.٧٧%
KMO = 0.605							

يتضح من جدول (٥) أن جميع التشبعات دالة إحصائيًّا؛ حيث إنَّ قيمة كل منها أكبر من ٠.٣٠ على محك جيلفورد.

معاملات الثبات:

قامت الباحثة بإيجاد معاملات الثبات بطريقتي ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية على عينة قوامها ١٥٠ طفلاً، كما يتضح فيما يلي:

١- معاملات الثبات بطريقة ألفا كرونباخ

قامت الباحثة بإيجاد معاملات الثبات بطريقة ألفا كرونباخ على عينة قوامها ١٥٠ طفلاً، كما يتضح في جدول (٦).

جدول (٦)
معاملات الثبات لمقياس الثقافة المتحفيَّة المصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة بطريقة ألفا كرونباخ

الأبعاد	معاملات الثبات
الثقافة الحضاريَّة	٠.٧٠
الثقافة الجغرافيَّة	٠.٧٣
الثقافة الاقتصاديَّة	٠.٧١
الثقافة السياحيَّة	٠.٧٦
الدرجة الكلية	٠.٧٤

يتضح من جدول (٦) أن قيم معاملات الثبات مرتفعة؛ ممَّا يدل على ثبات المقياس.

٢- معاملات الثبات بطريقة التجزئة النصفية

قامت الباحثة بإيجاد معاملات الثبات بطريقة التجزئة النصفية على عينة قوامها ١٥٠ طفلاً، كما يتضح في جدول (٧).

جدول (٧)
معاملات الثبات لمقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة بطريقة التجزئة النصفية

الأبعاد	معاملات الثبات
الثقافة الحضاريَّة	٠.٨٨
الثقافة الجغرافيَّة	٠.٨٢
الثقافة الاقتصاديَّة	٠.٨٤
الثقافة السياحيَّة	٠.٨٩
الدرجة الكلية	٠.٨٩

يتضح من جدول (٧) أن قيم معاملات الثبات مرتفعة ممَّا يدل على ثبات المقياس.

نماذج من المقياس:

مقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة

(٥) بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

(إعداد الباحثة) (ملحق٥)

قامت الباحثة بتصميم بطاقة ملاحظة لسلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة، وهدفت إلى قياس وملاحظة مستوى الأداء السلوكي للأطفال عينة البحث على أبعاد الثقافة المتحفيَّة وقد تكوَّنت بطاقة الملاحظة من (٣٢ مفردة) مقسمة على أربعة أبعاد.

- البُعد الأوَّل: الثقافة الحضاريَّة خاص بالعبارات (١-٨).
- البُعد الثاني: الثقافة الجغرافيَّة خاص بالعبارات (٩-١٦).
- البُعد الثالث: الثقافة الاقتصاديَّة خاص بالعبارات (١٧-٢٤).
- البُعد الرابع: الثقافة السياحيَّة خاص بالعبارات (٢٥-٣٢).

وقد راعت الباحثة وضوح العبارات ودقتها في وصف السلوك المراد ملاحظته.

وتمَّ تحديد مستويات التقدير للأداء السلوكي تبعًا للتدرج الثلاثي:

دائمًا = ٣ درجات، أحيانًا = درجتان، نادرًا = درجة واحدة.

حيث يتمّ تقدير سلوك الطفل كحد أدنى ٣٢ درجة، وكحد أقصى ٩٦ درجة.

الخصائص السيكومترية لبطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة:

معاملات الصدق:

٢- الصدق العاملي:

قامت الباحثة بإجراء التحليل العاملي الاستكشافي لبطاقة الملاحظة بتحليل المكونات الأساسية بطريقة هوتلنج على عينة قوامها ١٥٠ طفلاً، ثمَّ تدوير المحاور بطريقة فاريمكس

Varimax فأسفرت نتائج التحليل العاملي عن وجود أربعة أبعاد الجذر الكامن لها أكبر من الواحد الصحيح على محك كايزر فهي دالة إحصائيًا، كما وجد أن قيمة اختبار كايزر - ماير – أوليكن (KMO) لكفاية وملائمة العينة (٠.٥٥٩) أكبر من ٠.٥٠؛ وهي تدل على مناسبة حجم العينة للتحليل العاملي ويوضح جدول (٨) الأبعاد الأربعة والبنود التي تشبعت بكل بُعد من أبعاد بطاقة الملاحظة.

جدول (٨)
قيم معاملات تشبع المفردات على الأبعاد الأربعة المستخرجة لبطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة

البُعد الأوّل: الثقافة الحضاريَّة		البُعد الثاني: الثقافة الجغرافيَّة		البُعد الثالث: الثقافة الاقتصاديَّة		البُعد الرابع: الثقافة السياحيَّة	
المفردة	معامل التشبع	المفردة	معامل التشبع	المفردة	معامل التشبع	المفردة	معامل التشبع
١	٠.٩٢	٩	٠.٧٧	١٧	٠.٨٣	٢٥	٠.٦٩
٢	٠.٩٠	١٠	٠.٧٤	١٨	٠.٦٦	٢٦	٠.٦٧
٣	٠.٨٩	١١	٠.٧٠	١٩	٠.٥٨	٢٧	٠.٦٥
٤	٠.٧٩	١٢	٠.٦٢	٢٠	٠.٥٦	٢٨	٠.٤٤
٥	٠.٧٨	١٣	٠.٦٢	٢١	٠.٤٨	٢٩	٠.٤٢
٦	٠.٧٦	١٤	٠.٥٩	٢٢	٠.٤٥	٣٠	٠.٣٩
٧	٠.٣٣	١٥	٠.٥٣	٢٣	٠.٣٣	٣١	٠.٣٥
٨	٠.٣١	١٦	٠.٣٢	٢٤	٠.٣١	٣٢	٠.٣١
الجذر الكامن	٤.٦٩	الجذر الكامن	٤.٢١	الجذر الكامن	٢.٧٢	الجذر الكامن	٢.٤٦
نسبة التباين	١٤.٦٦%	نسبة التباين	١٣.١٥%	نسبة التباين	٨.٥١%	نسبة التباين	٧.٧١%
KMO = 0.559							

يتضح من جدول (٨) أن جميع التشبعات دالة إحصائيًا؛ حيث إنَّ قيمة كل منها أكبر من ٠.٣٠ على محك جيلفورد.

معاملات الثبات

قامت الباحثة بإيجاد معاملات الثبات بطريقتي ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية على عينة قوامها ١٥٠ طفلاً، كما يتضح فيما يلي:

٣- معاملات الثبات بطريقة ألفا كرونباخ

قامت الباحثة بإيجاد معاملات الثبات بطريقة ألفا كرونباخ على عينة قوامها ١٥٠ طفلاً، كما يتضح في جدول (٩).

جدول (٩)
معاملات الثبات لبطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة بطريقة ألفا كرونباخ

الأبعاد	معاملات الثبات
الثقافة الحضاريَّة	٠.٧٢
الثقافة الجغرافيَّة	٠.٧٩
الثقافة الاقتصاديَّة	٠.٧٩
الثقافة السياحيَّة	٠.٧٥
الدرجة الكلية	٠.٧٩

يتضح من جدول (٩) أن قيم معاملات الثبات مرتفعة ممَّا يدل على ثبات البطاقة.

٤- معاملات الثبات بطريقة التجزئة النصفية

قامت الباحثة بإيجاد معاملات الثبات بطريقة التجزئة النصفية على عينة قوامها ١٥٠ طفلاً، كما يتضح في جدول (١٠).

جدول (١٠)
معاملات الثبات لبطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة بطريقة التجزئة النصفية

الأبعاد	معاملات الثبات

الثقافة الحضاريّة	٠.٨٠
الثقافة الجغرافيّة	٠.٨١
الثقافة الاقتصاديّة	٠.٨٧
الثقافة السياحيّة	٠.٨٧
الدرجة الكليه	٠.٨٩

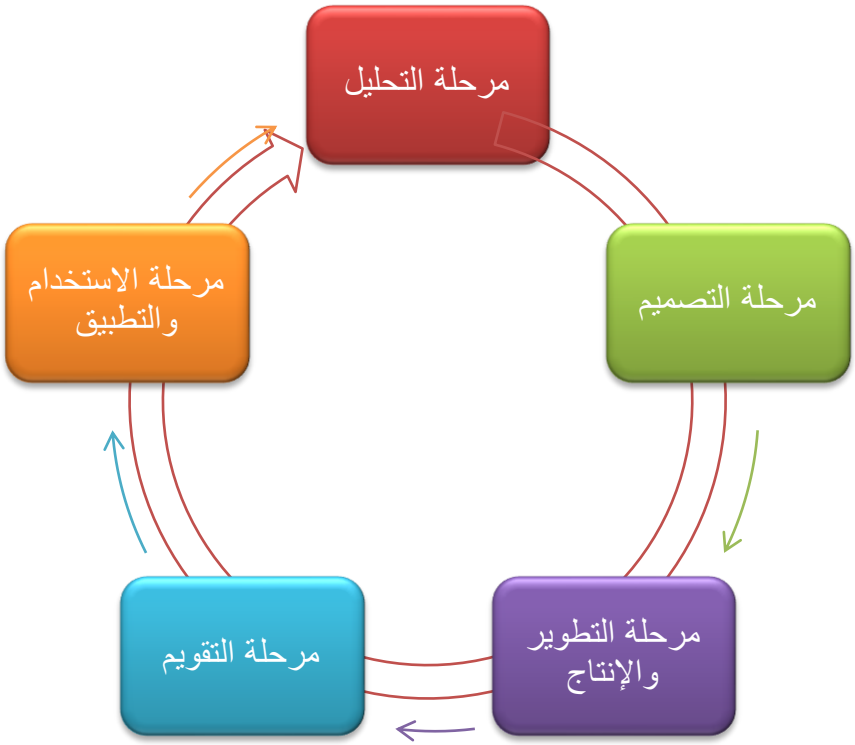
يتضح من جدول (١٠) أن قيم معاملات الثبات مرتفعة ممَّا يدل على ثبات البطاقة.

(٦) برنامج المتحف الافتراضي لتنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.
(إعداد الباحثة) (ملحق ٦)

خطوات تصميم المتحف الافتراضي:

تمَّ إعداد المتحف الافتراضي؛ حيث استخدمت الباحثة في البحث الحالي نموذج "ADDIE" لتصميم البرامج التعليميَّة والتدريبيَّة وفقًا للخطوات التَّالية:

فمصطلح (ADDIE) هو اختصار مكون من الحروف الأولى للمصطلحات التي تشكل المداخل الخمس التي يتألف منها هذا النموذج وهي: التحليل (Analysis)، والتصميم (Design)، والتطوير (Development)، والتطبيق (Implementation) والتقويم (Evaluation)



أ. مرحلة التحليل:

في هذه المرحلة قامت الباحثة بتحديد احتياجات الأطفال وفقًا لخصائص المرحلة العمرية، بالاطلاع على الدراسات والأدبيات السابقة، وجدت الباحثة قصور في المتاحف الافتراضيَّة الموجهة لطفل الرَّوضة، وأن بعض المتاحف الافتراضيَّة الأكثر تداولاً بين الأطفال الصغار تفتقر لتوافر مواصفات جودة المحتوى التربوي والتكنولوجي والشكل الفني؛ ممَّا يوضح أنه من الضروري أن تكون هذه المتاحف متوافر بها معايير الجودة في المحتوى والشكل الفني المناسب لطفل الرَّوضة؛ حيث تمَّ تحديد الهدف العام من الدراسة الحالية في إعداد متحف افتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة، وتمَّ تحديد أبعاد الثقافة المتحفيَّة المراد تنميتها لطفل الرَّوضة وفقًا لاستطلاع آراء الخبراء والمحكّمين، وتمثَّلت هذه الأبعاد في (الثقافة الحضاريَّة، والثقافة الجغرافيَّة، والثقافة الاقتصاديَّة، والثقافة السياحيَّة).

ب. مرحلة التصميم:

وفي هذه المرحلة قامت الباحثة بصياغة الأهداف التعليميَّة، وقد راعت الباحثة الشروط التَّالية عند صياغة الأهداف الإجرائية:

- أن تتنوع الأهداف تبعًا للمجالات الثلاثة: المعرفي والوجداني والمهاري.
- أن تتنوع الأهداف لتشمل جميع المستويات التي تندرج تحت كل مجال من المجالات الثلاثة.
- أن تصاغ الأهداف في عبارات تقيس نواتج التعلُّم المراد تنميتها، أو تكوينها لدى طفل الرَّوضة.
- أن تتناسب الأهداف مع خصائص نمو طفل الرَّوضة.
- أن تُراعي خصائص الوسيط (الكمبيوتر) الذي يُقدَّم من خلاله المحتوى العلمي.
- أن تصاغ الأهداف صياغة واضحة، وتكون قابلة للتحقق والملاحظة والقياس.

تمَّ الاعتماد في تصميم محتوى المتحف الافتراضي على الاطلاع على عددٍ من المتاحف الافتراضيَّة؛ للاستفادة من خطوات تصميمها، بالإضافة إلى الاطلاع على عددٍ من القراءات النظرية والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث وقد تمَّ الاستفادة منها في بناء محتوى المتحف الافتراضي، مثل: دراسة **إبتهاج مصطفى (٢٠١٧)، وسولاف أبو الفتح (٢٠١٩)، ودانيلا ليندا Daniela, Linda (2020)، وعزة محمد (٢٠٢١)، وإسليك د. Islek, D. (2022)، ومنى محمد (٢٠٢٢).**

وقامت الباحثة بتنظيم وتصميم محتوى المتحف الافتراضي بحيث يتكوَّن البرنامج من (٦) من المتاحف المصريَّة بحيث تستعرض كل قاعة من قاعات المتحف الافتراضي متحفًا من المتاحف من خلال الصور والفيديوهات الخاصَّة بكل متحف، وهي:

القاعة الأولى: المتحف المصري

تنقسم قاعات المتحف المصري القديم وفقًا للعصور الزمنيَّة للحضارة المصريَّة، وهي (٦) قاعات رئيسية: (عصور ما قبل التاريخ، وعصر التأسيس، وعصر الدولة القديمة، وعصر الدولة الوسطى، وعصر الدولة الحديثة، والعصور المتأخرة).

يستعرض المتحف عديدًا من التماثيل لأعظم الملوك الذين حكموا مصر في مختلف العصور، كما يحتوي على العجلات الحربية والبرديات والأزياء والحلي، وأدوات الزينة وأدوات الكتابة والزراعة والصيد، ومتطلبات الحياة اليومية للمصري القديم.

يتناول المتحف المصري الثقافة الحضاريَّة لدى الطفل من خلال تنمية وعيه تجاه تاريخ بلده وإثراء معلوماته حول المعالم الحضاريَّة والشخصيات التاريخيَّة.

القاعة الثانية: المتحف القومي للحضارة المصريَّة

ينقسم المتحف إلى (٣) قاعات رئيسية، وهي: (قاعة العرض المركزي، وقاعة النسيج المصري، وقاعة المومياوات الملكية).

يستعرض المتحف الإنجازات الخاصَّة بالإنسان المصري في مجالات الحياة المختلفة من خلال مجموعة هائلة من القطع الأثرية، كما يحتوي على نماذج من الصور الفوتوغرافية والمحفوظات واللوحات والتحف الفنيَّة، وآثار من العصور المختلفة (العصر الحجري، والعصر الفرعوني، والعصر اليوناني، والعصر الروماني، والعصر القبطي، والعصر الإسلامي والعصر الحديث).

القاعة الثالثة: متحف السكة الحديد

ينقسم المتحف إلى (٥) قاعات رئيسية، وهي: (وسائل النقل، والقطارات، والخرائط والوثائق، والمحطات والكباري، والإشارات والإضاءة).

يستعرض المتحف تطور وسائل النقل المختلفة من العصر الفرعوني وحتى الوقت الحاضر، كما يستعرض شكل السكة الحديد وتاريخ إنشائها في مصر، وكيفية تطورها على مرّ العصور.

القاعة الرابعة: مركز الطفل للحضارة والإبداع

ينقسم المتحف إلى (٤) قاعات رئيسية، وهي: (مصر القديمة، ومصر الفرعونيَّة، ومصر الحديثة، والقبة السماويَّة).

يستعرض المتحف شكل الحياة عند المصري القديم من حيث الزراعة والأسواق وصناعة الخبز ونماذج للبيوت التي يعيشون فيها، كما يوضح كيفية بناء الأهرامات ونموذج لمجموعة توت عنخ آمون وكيفية صناعة التماثيل.

القاعة الخامسة: المتحف الحيواني

ينقسم المتحف إلى (٣) قاعات رئيسيَّة، وهي: (الحياة الإفريقية وهياكل العظام، وحيوانات البيئات المصريَّة والزواحف وقاع البحر، وطيور الحياة البرية).

يستعرض المتحف صورًا ومجسمات لمجموعة مختلفة من الحيوانات والطيور والفراشات المحنطة والمقسمة حسب طبيعة البيئة التي تعيش بها.

القاعة السادسة: أهرامات الجيزة (متحف مفتوح)

يستعرض المتحف تاريخ بناء الأهرامات، وكيف استخدم المصري القديم مركب الشمس في نقل الحجارة لموقع البناء.

البُعد الأوَّل: الثقافة الحضاريَّة:

يساهم المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة الحضاريَّة من خلال الآتي:

- **المتحف المصري:** (أهم الحكام عبر العصور، فن التحنيط، أهم المهن في حضارة المصري القديم، أهم الأدوات وتطورها، الأزياء).
- **المتحف القومي للحضارة المصريَّة:** (الأزياء عبر العصور، أهم الصناعات وتطورها، الأدوات في مختلف المجالات وتطورها، أهم الحكام في مختلف العصور).
- **متحف السكة الحديد:** (تاريخ إنشاء السكة الحديد وتطورها، تطور وسائل النقل عبر العصور).
- **مركز الطفل للحضارة والإبداع:** (البيئة الزراعية وحياة الفلاح المصري، وشكل منزل المصري القديم وتطور البناء عبر العصور، تاريخ بناء الأهرامات وكيفية بنائها، نموذج لمجموعة توت عنخ آمون).
- **المتحف الحيواني:** (تحنيط الحيوانات، تاريخ الحيوانات عبر العصور).
- **الأهرامات:** (كيفية بناء الأهرامات وأهميتها)

البُعد الثاني: الثقافة الجغرافيَّة:

يساهم المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة الجغرافيَّة من خلال الآتي:

- **المتحف المصري:** (تطور شكل الحياة جغرافيًّا من خلال تطور البيئات متمثلة في تطور شكل المنزل والأدوات المستخدمة في متطلبات الحياة اليومية).
- **المتحف القومي للحضارة المصريَّة:** (تطور شكل الحياة جغرافيًّا من خلال تطور البيئات متمثلة في تطور شكل المنزل والأدوات المستخدمة في متطلبات الحياة اليومية).
- **متحف السكة الحديد:** (وسائل النقل بأنواعها، وخريطة مصر).
- **مركز الطفل للحضارة والإبداع**: (التعرُّف على البيئة الزراعية، ودراسة نهر النيل وأهميته بالنسبة لمصر، والتعرُّف على الأجرام السماوية).
- **المتحف الحيواني:** (التعرُّف على الحيوانات الخاصَّة بكل بيئة).

البُعد الثالث: الثقافة الاقتصاديَّة:

يُساهم المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة الاقتصاديَّة من خلال الآتي:

- **المتحف المصري:** (تطور الأسواق في مصر وثقافة البيع والشراء، تاريخ العملة عبر العصور، شكل الصناعة في مصر وتطورها، أهم الصناعات اليدوية للمصري القديم).

- **المتحف القومي للحضارة المصريَّة:** (تطور الحرف والمهن، صناعة النسيج في مصر وتطورها، أهم الصناعات في تاريخ مصر).
- **مركز الطفل للحضارة والإبداع:** (مفهوم السوق وثقافة البيع والشراء، مفهوم الادخار وترشيد الاستهلاك، وأهم الموارد الطبيعية التي اعتمد عليها المصري في صنع الحضارة الاقتصاديَّة).
- **متحف السكة الحديد:** (تطور وسائل النقل والقطارات اقتصاديًّا، التعرُّف على أهم العقود والاتفاقات الاقتصاديَّة في تاريخ مصر الحديثة)

البُعد الرابع: الثقافة السياحيَّة:

يُساهم المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة السياحيَّة من خلال الآتي:

التعرُّف على المعالم السياحيَّة وآداب زيارة الأماكن السياحيَّة، وكيفية التعامل مع السياح ومشاهدة بعض مقتنيات المتاحف الوارد ذكرها في المتحف الافتراضي من خلال جولة داخل كل متحف من المتاحف.

ويعقُب كل نشاط عددًا من التطبيقات التربويَّة، وقامت الباحثة بإعداد وتصميم المتحف الافتراضي في ضوء الأهداف الإجرائيَّة واحتياجات الطفل في مرحلة الرَّوضة، ثمَّ قامت الباحثة بتصميم واجهة التفاعل، وراعت عند تصميم الواجهة أن تكون بسيطة وغير مزدحمة، وأن تكون بألوان زاهية، كما قامت الباحثة بتصميم سيناريو المتحف الافتراضي، وتشتمل هذه الخطوة على تصميم سيناريو لموضوعات محتوى المتحف الافتراضي، والذي من خلاله تتمّ ترجمة الخطوط العريضة إلى إجراءات تفصيلية على الورق، ويتمّ وضع خريطة إجرائية تشمل خطوات تنفيذ المتحف الافتراضي، متمثلة في أشكال الشاشات، وعددها، ومكوناتها من عناصر الوسائط المتعددة الصوت والصورة والمؤثرات الصوتيَّة والرسوم التخطيطية والرسوم المتحركة، وتحديد عناصر التفاعل، وطريقة الانتقال؛ لتحديد كيفية الانتقال من شاشة لأخرى، والمؤثرات التي تجذب انتباه الطفل مثل الألوان والحركة والصوت. وقد راعت الباحثة الاستفادة القصوى من مميزات عناصر الوسائط المتعددة: (الصور- الرسوم المتحركة- الصوت- النصوص- الفيديو)، وتمَّ تصميم أساليب الإبحار للتجوُّل بين محتويات المتحف الافتراضي.

نموذج سيناريو المتحف الافتراضي:

م	صورة الإطار	وصف الإطار	الأصوات والمؤثرات الصوتية	النص المكتوب
١		مشهد به خلفية المتحف الرئيسِ وباب للمتحف ويُوجد معلمة مصاحبة وطفلان وبالأسفل شريط التجوُّل والإبحار.	أهلاً بك عزيزي الزائر في المتحف القومي للحضارة المصريَّة للدخول والاستمتاع بمعروضات ومكونات المتحف اضغط على الباب	المتحف القومي للحضارة المصريَّة
٢		مشهد به خلفية المتحف يتضمن ثلاثة إطارات رئيسة للقاعات الثلاثة الرئيسة الخاصَّة بالمتحف القومي للحضارة وبأسفل كل إطار اسم القاعة وبالأسفل شريط التجول والإبحار بالمتحف.	• قاعة العرض المركزي. • قاعة النسيج المصري. • قاعة المومياوات الملكية.	• قاعة العرض المركزي. • قاعة النسيج المصري • قاعة المومياوات الملكية
٣		إطار به خمس صور لأهم خمس مومياوات داخل قاعة المومياوات الملكية وكل صورة اسم الملك وعند الوقوف عليها يستمع الطفل للاسم وبالنقر	• قاعة المومياوات الملكية. • الملكة حتشبسوت. • الملك سقنن رع.	• قاعة المومياوات الملكية • الملكة حتشبسوت • الملك سقنن رع

		يتوجه لمشاهدة المومياء كاملة ومعلومة عن الملك، وبالأسفل شريط التجوُّل والإبحار بالمتحف.	• الملك تحتمس الثالث. • الملك رمسيس الثاني. • الملك رمسيس الثالث.	• الملك تحتمس الثالث • الملك رمسيس الثاني • الملك رمسيس الثالث

ج. مرحلة الإنتاج:

تمَّ إعداد وإنتاج عناصر الوسائط المتعددة المكونة لمحتوى المتحف الافتراضي والتي تتضمن:

- **الصور والرسوم الثابتة:** استخدمت الباحثة مجموعة من البرامج لإنتاج عناصر الوسائط المتعددة، فاستخدمت برامج (Photoshop CC, Illustrator CC paint,) لتعديل وإنتاج الصور.
- **النصوص Texts**: وتشمل النصوص الموجودة اسم المتحف الافتراضي والعناوين الرئيسة والفرعية والفهرس، وبعض الأنشطة والقصص والتطبيقات التربويَّة، وقد حرصت الباحثة على تواجد النصوص مع عدم قدرة طفل الرَّوضة على القراءة؛ من أجل تنمية الحصيلة اللغوية للطفل وتمكينه من الربط بين النصّ المكتوب والصوت المسموع والصورة المرئية، واستخدمت الباحثة برنامج (office word 2010)؛ لتحرير النصوص المختلفة مع مراعاة تجنب الخطوط المزخرفة.
- **الرسوم المتحركة:** حرصت الباحثة على استخدام الرسوم المتحركة مع مراعاة تزامن عرض الصوت على الصور، واستخدمت الباحثة برامج (Adobe Flash, Macromedia Director MX)؛ لإنتاج الرسوم المتحركة.
- **لقطات الفيديو**: **واستخدمت الباحثة** برامج (adobe premiere cs6، adobe after effect cs6)؛ لمعالجة لقطات الفيديو المستخدمة في المتحف الافتراضي، ولإجراء عملية المونتاج وإضافة الأصوات.
- **الصوت Sound**: وقد راعت الباحثة التنوع بين الأصوات ما بين التعليقات الصوتيَّة والموسيقى والتأثيرات الصوتيَّة، مع مراعاة القواعد النحويَّة ومخارج الألفاظ.

استخدمت الباحثة عدة برامج؛ لتسجيل الأصوات ودمج المقاطع الصوتيَّة وإضافة التأثيرات المطلوبة، وهذه البرامج هي (Sound Forge, Adobe Audition).

د. مرحلة التقويم: قامت الباحثة بتقويم بنائي مستمر أثناء كل مرحلة من مراحل الإنتاج؛ لتحديد الإيجابيات والسلبيات في موضوعات المتحف الافتراضي، وقد قامت الباحثة بعرض ما تمَّ تصميمه على بعض الأطفال (تجريب مصغر)؛ للتأكد من مدى مناسبته لخصائص طفل الرَّوضة ومدى تحقيقها للأهداف التعليميَّة المحددة ومدى مناسبة العناصر المرسومة والمصورة والمكتوبة وجودتها، ومدى الترابط والتكامل بين هذه العناصر ومستوى سهولة أو صعوبة استخدامها؛ للوقوف على مواطن القوة، من حيث مناسبتها لخصائص الطفل ومراعاتها للأسس الفنيَّة والتربويَّة للطفل، والوقوف كذلك على مواطن الضعف؛ لتجنبها في باقي الموضوعات، وإجراء التعديلات اللازمة فيها، وتمَّ عرض المتحف الافتراضي على مجموعة من الخبراء المتخصصين في مجال التربية، وفي مجال تكنولوجيا التعليم، وعلم النفس التربوي، ملحق (٦)؛ وذلك للوقوف على ما يلي:

- مدى مناسبة موضوعات المتحف الافتراضي لخصائص طفل الرَّوضة.
- مدى مناسبة الأهداف العامَّة والإجرائيَّة لموضوعات المتحف الافتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.
- مدى مناسبة موضوعات المتحف الافتراضي؛ لتحقيق أهداف البحث، ومدى مراعاة مقومات البناء الفنيَّة والتربويَّة، ومناسبة مدة العرض وسرعته، ومدى انسيابية الحركة ومناسبة النصّ والألوان والرسوم والصوت لطفل الرَّوضة.

وكانت نِسبة الاتفاق تتراوح ما بين (٩٥%:٩٨%) على أنشطة المتحف الافتراضي، وهي نِسبة موثوق بها. وبناءً على آراء السَّادة المحكّمين تمَّ إجراء التعديلات المناسبة على الأهداف والمحتوى الإلكتروني للمتحف الافتراضي، ومن أهم هذه التعديلات ما يلي:

- إعادة تسجيل بعض الأصوات؛ لتصحيح الأخطاء اللغوية.
- تعديل بعض ألوان خلفيات الألعاب.
- تعديل أحجام بعض الصور؛ لمراعاة النسبة والتناسب في الحجم.
- تعديل ألوان بعض النصوص والحروف.

وفي ضوء ما سبق؛ أصبح المتحف الافتراضي جاهزًا للاستخدام والتطبيق على النحو التَّالي:

- **الاستخدام الميداني:**

بعد أن قامت الباحثة بالاطلاع على ملاحظات السَّادة المحكّمين تمَّ إجراء التعديلات اللازمة، ثمَّ قامت بإجراء تجربة استطلاعية على (١٥٠) طفلاً من مجتمع الدراسة ومن غير عينة الدراسة؛ للوقوف على مدى مناسبة المتحف الافتراضي ومدى قدرتهم على استخدامه، ولتحديد الوقت المناسب لكل لقاء معهم، وللتعرُّف على المشكلات التي قد تواجه الباحثة والأطفال أثناء التطبيق، وفي ضوء ذلك أصبح المتحف الافتراضي جاهزًا للاستخدام في البحث الحالي.

- **المتابعة المستمرة:**

وهنا تتابع الباحثة تفاعل الأطفال مع محتوى المتحف الافتراضي، وإجراء التعديلات إذا لزم الأمر. وفي ضوء ما سبق تمَّ استخدام المتحف الافتراضي على عينة البحث الحالية.

الهدف العام للمتحف الافتراضي:

- تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.

ومن خلال الهدف العام السابق تمَّ اشتقاق الأهداف التَّالية:

- تنمية الثقافة الحضاريَّة لدى طفل الرَّوضة.
- تنمية الثقافة الجغرافيَّة لدى طفل الرَّوضة.
- تنمية الثقافة الاقتصاديَّة لدى طفل الرَّوضة.
- تنمية الثقافة السياحيَّة لدى طفل الرَّوضة.

الأهداف الإجرائية للمتحف الافتراضي:

اشتقت الباحثة من الهدف العام الأهداف السلوكيَّة (الإجرائية)؛ بحيث تتناول ثلاثة مجالات، وهي (المجال العقلي المعرفي، والمجال الوجداني، والمجال المهاري).

فيما يلي عرضٌ لبعض الأهداف الإجرائية للبرنامج:

الأهداف المعرفيَّة:

١. يذكر الطفل بعض العصور التاريخيَّة التي مرَّت بها مصر.
٢. يناقش الطفل مراحل تطور حياة المصري القديم.
٣. يميز الطفل الحرف والفنون التراثية المصريَّة قديمًا وحديثًا.
٤. يتعرَّف الطفل على بعض الأثاث المُستخدم عند المصري القديم.
٥. يذكر الطفل الأدوات المستخدمة لتحديد الموقع.
٦. يميز الطفل بين شكل كل قارة من القارات المختلفة.
٧. يحدد الطفل شكل خريطة مصر.
٨. يتتبع الطفل مراحل تطور ملابس المصري القديم.
٩. يقارن الطفل بين أشكال المنازل قديمًا وحديثًا.
١٠. يحدد الطفل أدوات المائدة التي استخدمها المصري قديمًا.
١١. يلاحظ الطفل تطور الآلات الزراعية عبر التاريخ.
١٢. يميز الطفل بين فئات العملة المختلفة.
١٣. يحدد الطفل العملة الرسمية لبلده.
١٤. يعدد الطفل مظاهر الحياة عند المصري القديم.
١٥. يصنف الطفل الأدوات والآلات الحربية قديمًا وحديثًا.

١٦. يربط الطفل بين الملك والعمل الذي قام به.
١٧. يشرح الطفل الطريقة التي استخدمها المصريون القدماء للبيع والشراء.
١٨. يميز الطفل اللغة التي استخدمها المصريون القدماء.
١٩. يذكر الطفل أهم الصناعات في الحضارة المصريَّة القديمة.

الأهداف الوجدانيَّة:

١. يقدر الطفل أهميَّة الحضارة المصريَّة القديمة.
٢. يشارك الطفل في الحوار والمناقشة مع الباحثة عن أهميَّة نهر النيل.
٣. يوجه الطفل رسالة شكر لقدماء المصريين.
٤. يحافظ الطفل على الأماكن السياحيَّة.
٥. يقدر الطفل الجهد الذي بذله الملك خفرع.
٦. يرشد الطفل استهلاكه.
٧. يحسن الطفل التصرف داخل المناطق الأثرية.
٨. يحافظ الطفل على نظافة المتحف.
٩. يبدي الطفل رأيه في أنشطة المتحف الافتراضي المعروضة عليه.
١٠. يبدى الطفل اهتمامه بمتابعة صفحات المتحف الافتراضي.
١١. يقدر الطفل أهميَّة المحافظة على الآثار.
١٢. يقدر الطفل قيمة السلوكيات الإيجابية نحو المعالم الأثريَّة والسياحيَّة.

الأهداف المهاريَّة:

١. يلون الطفل الصورة المعروضة أمامه.
٢. يغني الطفل كلمات الأغنية بطريقة صحيحة.
٣. يصل الطفل بين الشكل وظله.
٤. يتبع الطفل الإرشادات عند زيارة المتحف.
٥. يبحر الطفل داخل المتحف بسهولة ويُسر.
٦. يستخرج الطفل الاختلافات بين الصورتين.
٧. يصل الطفل بين الصورة وما يناسبها.
٨. يكون الطفل قطع البازل بشكل صحيح.
٩. يجمع الطفل الحروف؛ ليكون الكلمة المطلوبة.
١٠. يصنف الطفل الملابس تبعًا للحضارة الخاصَّة بها.

الفلسفة التربويَّة للبرنامج:

تنبثق الفلسفة التربويَّة للبرنامج الحالي من فلسفة المجتمع الذي يعيش فيه الطفل من ضرورة وحتمية تنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة؛ من خلال معرفة طفل الرَّوضة الحقائق والمعلومات وأبعاد الثقافة المتحفيَّة والتي تشمل (الثقافة الحضاريَّة، والثقافة الجغرافيَّة، والثقافة الاقتصاديَّة، والثقافة السياحيَّة)، وبالإضافة إلى ما أكَّد عليه عديدٌ من رواد الفكر التربوي (فروبل، ومنتسوري، وجان بياجيه، وجان جاك روسو) على ضرورة الاهتمام بالطفل وإشباع حاجاته ورغباته وتوفير بيئة مناسبة ليتعلم الطفل.

ويحتاج الطفل إلى تنمية الثقافة المتحفيَّة؛ لدورها الفعَّال في تنمية معارف ومعلومات وسلوكيات الطفل الإيجابية تجاه المحافظة على الآثار وتقدير قيمتها، والتعرُّف على المعالم الأثريَّة والحضاريَّة، والتعرُّف على الأماكن السياحيَّة وكيفية المحافظة عليها، وممارسة السلوكيات الإيجابية تجاه السياح، والتعرُّف على الثقافة الجغرافيَّة وأهميتها، وقد أكد التربويون أهميَّة هذا الوعي للأطفال ومنهم بستالوتزي الذي أكَّد أهميَّة تعلم الأطفال من خلال الخبرات المباشرة حتى يكتشفوا العلاقة بين عناصر البيئة، ثمَّ يبحثوا عن إجابات لأسئلتهم، ولقد ركز فروبل أيضًا على أهميَّة مشاهدة الطفل وملاحظته للطبيعة والبيئة من حوله، كما أكَّدت منتسوري أهميَّة الحرية الفردية للطفل داخل بيئته وأهمية الخبرات الحسية للطفل في البيئة؛ لاكتساب المفاهيم والخبرات.

واشتقت فلسفة المتحف الافتراضي من مجموعة من نظريات التعلُّم كالآتي:

- **نظريَّة برونر:** فمن بين المبادئ المهمة التي تقوم عليها هو: مبدأ بناء المعرفة والذي أكَّد فيه برونر تنظيم المادة التعليميَّة؛ بحيث يكون المتعلم قادرًا على التحكم بها واستيعابها بغضِّ النظر عن عمره النمائي ومستوى قدرته، ويحدد برونر ثلاث طرق يستطيع الفرد بواسطتها أن يُحدد البناء المعرفي وهي: (طريقة عرض المادة واقتصاديات العرض وفاعلية العرض).
- **نظريَّة أوزوبل:** فيرى أن نموذج المنظمات التمهيدية يقوم على افتراض وهو أن البنية المعرفية من العوامل المهمة التي تؤثر على التعلُّم؛ حيث يرى أن المادة التعليميَّة التي يتعرض لها المتعلم يجب أن ترتبط ارتباطًا وثيقًا ببنيته المعرفية، وهذا ما يسمى بالتعلم ذي المعنى، فهناك توازن بين الطريقة التي يتمّ بها تنظيم المادة التعليميَّة والطريقة التي ينظم بها المتعلم المادة داخل بنيته المعرفية؛ لهذا يجب أن تكون المادة المتعلمة ذات معنى لدى المتعلم وترتبط بالمعلومات السابق تعلمها، كذلك تنظيم أنشطة المتحف الافتراضي من خلال مبدأين: مبدأ التدرج في عرض المعلومات ومبدأ توافق المعلومات الجديدة مع المعلومات السابق تعلمها.
- **نظريَّة بياجيه للنمو العقلي المعرفي:** فيؤكد بياجيه التعليم الحسي وتنظيم العمل بالانتقال من خطوة إلى الخطوة التي تليها، كذلك يجب توفير النشاطات التعليميَّة بشكل يتناسب مع الاستعدادات والقدرات لدى طفل الرَّوضة.
- **كما تؤكد نظرية الثراء الإعلامي:** أن استخدام التكنولوجيا والوسائط المتعددة في عملية تعليم الأطفال يوفر فرصًا للتعلم الثري والشامل؛ فالطفل يتعلم بشكل أفضل كلَّما ابتعد عن التعلُّم الرسمي التقليدي داخل الفصول الدراسية، وقلَّ التوجيه من قبل المعلمين، فهي تحول الطفل إلى مشارك نشط وفعَّال في عملية التعليم والاتصال، والمتحف الافتراضي كأحد الوسائط الثقافية يجمع بين خصائص الإنترنت من التفاعلية والتزامنية، والاستفادة من الوسائط المتعددة، وبين خصائص المتاحف من حيث التنوع والثراء، فالمفهوم الذي يقدم مدعمًا بالصور والرسوم المتحركة والنص المصاحب للتعليق الصوتي يكون أفضل وأكثر تأثيرًا من المفهوم الذي يقدم بالصور فقط؛ وبالتالي يكون المتحف الافتراضي قادرًا على نقل المعارف وتبسيطها للأطفال، وهذا يتفق مع أهداف البحث الحالية المتلخصة في تصميم متحف افتراضي؛ لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.
- وتُعد **نظرية ألبرت باندورا A, Bandura** في التعلُّم الاجتماعي أو التعلُّم بالملاحظة من أهم النظريات القائم عليها تعليم الطفل خاصَّة بالنسبة للمتحف الافتراضي والأنشطة الإلكترونيَّة بداخلها كأحد أشكال وسائط تثقيف الطفل الإلكترونيَّة؛ حيث يرى باندورا أن الطفل يمكنه التعلُّم بمجرد ملاحظة الآخرين، حتى وإن لم يستجب بما يدل على تعلمه في الوقت الحالي، فقد تظهر نتائج التعلُّم بالملاحظة في ظروف مستقبلية، والطفل لا يقلد بشكل أعمى ما يتعلمه بالملاحظة، لكنه يقدم أنماطًا جديدة مبتكرة من السلوك.
- وقد تبنت الباحثة أيضًا **النظرية الاتصالية** في بناء وإعداد المتحف الافتراضي لطفل الرَّوضة، ومع أهميَّة النظريات التربويَّة في فهم سلوك المتعلمين في السياق الاجتماعي إلا أنها ظهرت في عصر لم تكن التقنية الحديثة جزءًا منه، فالتكنولوجيا ليست مجرد آلات وبرمجيات، إنما هي دمج بين الآلة ومستخدميها، وفي ضوء ذلك قدَّم **سيمينز (٢٠٠٥)** النظرية الاتصالية للتعلم والمعرفة، ويُعرفها بأنَّها: نظريَّة تسعى إلى أن توضح كيفية حدوث التعلُّم في البيئات الإلكترونيَّة وتوظيف التكنولوجيا في مجال التعلُّم يكون له أثرٌ فعَّالٌ على جوانب شخصية الطفل وإكسابه العديد من المعارف المتنوعة.

الاستراتيجيات التعليميَّة المستخدمة في البرنامج الحالي:

(استراتيجيَّة العصف الذهني- واستراتيجيَّة الحوار والمناقشة - واستراتيجيَّة التعلُّم التعاوني - واستراتيجية التعلُّم باللعب - واستراتيجيَّة التعلُّم القائم على التكنولوجيا - واستراتيجيَّة التعليم المصغر- واستراتيجيَّة التعلُّم الذاتي – واستراتيجية التعليم المتمايز- واستراتيجيَّة حل المشكلات).

الجدول الزمني لبرنامج البحث الحالي:

يتكوَّن البرنامج من (٣٦) لقاءً مقسمة على أربعة أبعاد للثقافة المتحفيَّة، والتي تتمثل في (الثقافة الحضاريَّة، والثقافة الجغرافيَّة، والثقافة الاقتصاديَّة، والثقافة السياحيَّة)، ويشمل المتحف الافتراضي (٦) متاحف، كما يتضمن كل متحف مجموعة من التدريبات والألعاب والمسابقات تستخدم كتقويم في نهاية النشاط؛ حيث يتمّ تطبيقه على مدى (٩) أسابيع بواقع أربعة أيام في الأسبوع.

وسائل تقويم البرنامج:

تنوَّعت وسائل التقويم المستخدمة للحكم على مدى نجاح البرنامج وتحديد جوانب القصور التي تتطلب تحسينًا أو تعديلاً على النحو التَّالي:

- **التقويم القبلي:** للتعرُّف على الخلفية التعليميَّة للأطفال والوقوف على مستواهم الفعلي حول ما يعرفونه عن أبعاد الثقافة المتحفيَّة من خلال تطبيق مقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة وبطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة التي تقيس مدى وعي الأطفال ومعرفتهم بأبعاد الثقافة المتحفيَّة.
- **التقويم المرحلي:** وهو تقويم مصاحب من بداية البرنامج وحتى نهايته، ويتمّ هذا النوع من التقويم من خلال:

- ملاحظة سلوك الأطفال اليومي أثناء تأدية الأنشطة؛ بهدف التعرُّف على مدى تجاوب الأطفال للخبرات المقدمة لهم، والتعرُّف على جوانب القوة والضعف ومحاولة علاجها.
- تطبيقات عملية للأطفال أثناء وبعد أنشطة المتحف الافتراضي تُطلب منهم في صورة ممارسات ومهام يقومون بأدائها في صورة فرديَّة وجماعيَّة.

- **التقويم البعدي:** ويكون من خلال إعادة تطبيق مقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة وبطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة التي تمَّ تطبيقهما قبل تنفيذ البرنامج؛ ويهدف لمعرفة مدى التقدم الذي حققه الأطفال بعد تطبيق البرنامج ومقارنته بدرجاتهم قبل التطبيق.

نموذج اللقاء:

اسم النشاط: الأواني عند المصري القديم.
الموضوع: الثقافة الحضاريَّة.
الهدف العام: تنمية الثقافة الحضاريَّة لدى طفل الرَّوضة.
الأهداف الإجرائية: بعد الانتهاء من النشاط يكون الطفل قادرًا على أن:

١. يميز بين شكل الأواني قديمًا وحديثًا.
٢. يذكر طريقة لاستخدام الأواني المعروضة أمامه.
٣. يلون الصورة المعروضة أمامه.
٤. يصل بين الشكل وظله بطريقة صحيحة.
٥. يمارس عمليًّا استخدام المتحف الافتراضي بمفرده.

الاستراتيجيات المستخدمة: الحوار والمناقشة، حل المشكلات، التعلُّم الذاتي، التعلُّم الإلكتروني.
مكان النشاط: قاعة الوسائط المتعددة
زمن النشاط: ١٢٠ دقيقة
الأدوات المستخدمة: أجهزة الكمبيوتر، شاشة عرض، جهاز داتا شو، برنامج المتحف الافتراضي CD
الخطوات الإجرائية لتنفيذ النشاط:
فترة التهيئة: (٣٠ دقيقة)
تصطحب الباحثة الأطفال إلى غرفة الوسائط المتعددة وتبدأ بتهيئة الأطفال حول موضوع النشاط من خلال طرح عدة أسئلة مثل هل تعرف شكل الأواني عند المصري القديم، هل سبق لك زيارة المتحف المصري؟ أو هل تعرف متحف يطلق عليه المتحف القومي للحضارة المصريَّة؟ دعونا نذهب في رحلة إلى المتاحف المصريَّة للتعرُّف على صناعة الأواني وشكل الأواني عند المصري القديم وتطور هذه الصناعة عبر العصور، ثمَّ تقوم الباحثة بتشغيل المتحف الافتراضي.
الممارسات: (٦٠ دقيقة)
تقوم الباحثة بفتح برنامج المتحف الافتراضي والتحدث مع الأطفال عمَّا يعرفوه عن شكل الأواني والأدوات التي نستخدمها في الوقت الحالي وما يعرفوه عن هذه الأدوات لدى المصري

القديم، ثمَّ تطلب منهم الدخول إلى قاعة المتحف المصري والدخول إلى مكتبة الصور الخاصَّة بالمتحف واستعراض الصورة الخاصَّة بالأدوات والاستماع للحوار الذي يدور بين شخصيات المتحف (المعلمة والأطفال)، ثمَّ تتحدث المعلمة حول أن هناك متحفًا آخر يعرض نماذج أخرى من الأدوات التي كان يستخدمها المصري القديم، فتطلب من الأطفال الخروج من المتحف المصري من خلال الضغط على زرار القائمة الرئيسة والدخول إلى المتحف القومي للحضارة المصريَّة، ثمَّ الدخول إلى مكتبة الصور واختيار الصور الخاصَّة بالأدوات والأواني التي كان يستخدمها المصري القديم، والاستماع إلى الحوار بين شخصيات المتحف حول كل صورة، ثمَّ تقوم الباحثة بعرض فيديو يشرح فيه كيفية صناعة الأواني الفخارية.

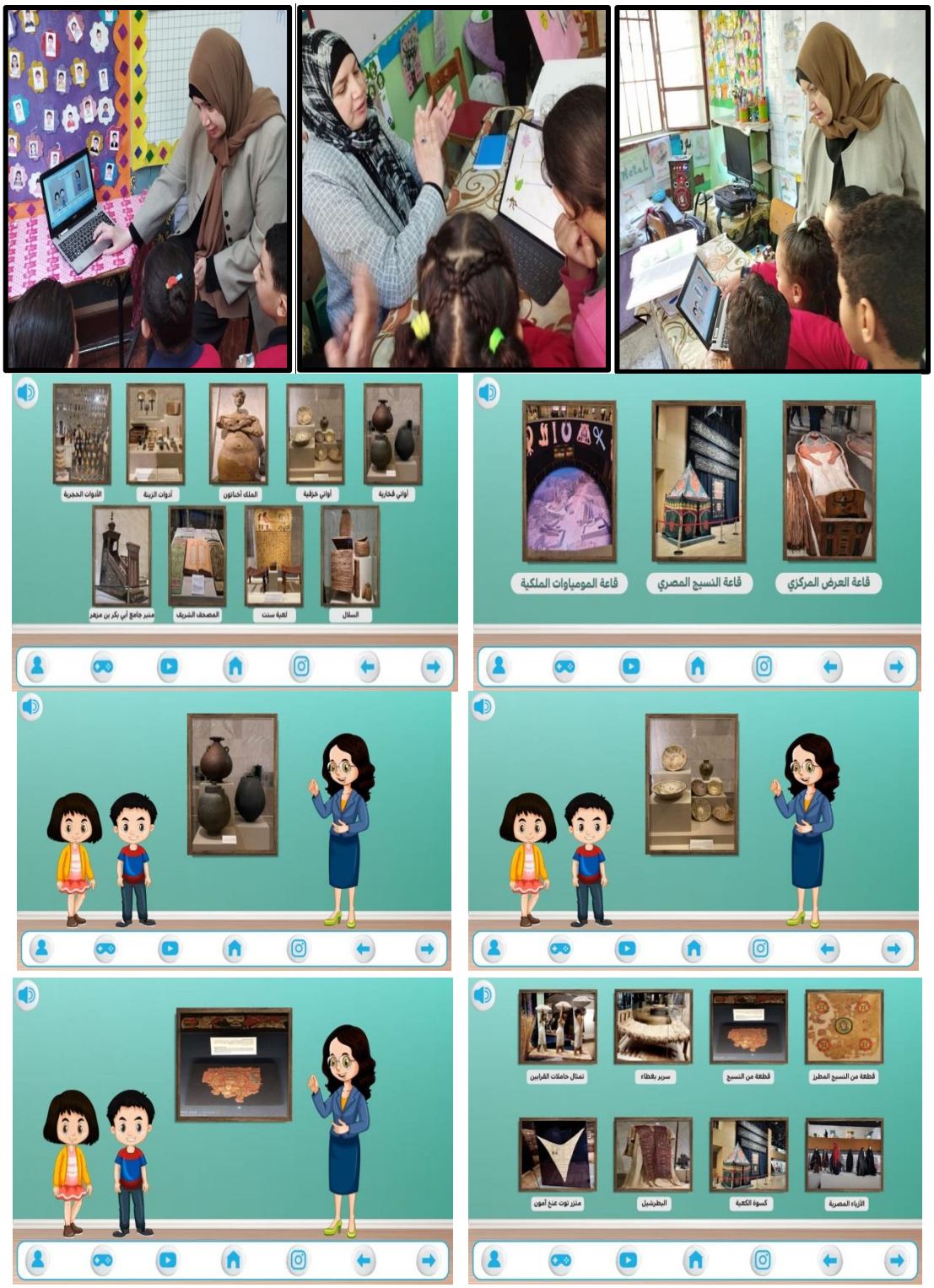
وفيما يلي عرض لبعض نماذج نشاط المتحف الافتراضي.

التقويم: (٣٠ دقيقة)

بعد الانتهاء من عرض الباحثة لموضوع الأواني قديمًا وحديثًا من حيث التطور الحضاري وماذا تعلم الأطفال منه، وعرض العديد من الصور للمعروضات تطلب منهم ذكر اسم هذه الأواني وأهميتها، ثمَّ تطلب من الأطفال الدخول على شاشة الألعاب لتأكيد المعلومات التي تعلموها وتترك الباحثة لكل طفل حرية اللعب وتتابعه لتقديم المساعدة والإرشاد له.

وفيما يلي عرض لبعض نماذج الألعاب الإلكترونيَّة الخاصَّة بالنشاط.

وفيما يلي بعض الصور التي توضح مشاركة الأطفال عينة البحث في البرنامج الحالي:


قاعة العرض المركزي
قاعة النسيج المصري
قاعة المومياوات الملكية
الأدوات الحجرية
أدوات الزينة
الملك أخناتون
أواني خزفية
أواني فخارية
منبر جامع أبي بكر بن مزهر
المصحف الشريف
لعبة سنت
السلال
الأزياء المصرية
كسوة الكعبة
البطرشيل
منذر نوت عنخ آمون
قطعة من النسيج المطرز
قطعة من النسيج
سرير بغطاء
تمثال حاملات القرابين

التجربة الاستطلاعية الأولى:

قامت الباحثة بإجراء تجربة استطلاعية لتجربة أدوات البحث والتأكد من صلاحيتها في القياس؛ حيث قامت بتطبيقها على (١٥٠) طفلاً وطفلة من مجتمع البحث ومن دون عينة البحث الأصلية لإجراء معاملات الصدق والثبات لأدوات البحث. وذلك في الفترة (٢٠٢٣/١٢/١١ - ٢٠٢٣/١٢/١٤)، ثمَّ أعيد تطبيق أدوات البحث مرة أخرى؛ للتحقق من ثبات الأدوات.

التجربة الاستطلاعية الثانية:

قامت الباحثة بإجراء تجربة استطلاعية ثانية في الفترة من (٢٠٢٣/١٢/١٧ - ٢٠٢٣/١٢/٢٠)؛ وذلك للتعرُّف على مدى ملاءَمة أنشطة البرنامج لعينة البحث وتحديد الزمن اللازم لتنفيذ أنشطة المتحف الافتراضي، كما قامت الباحثة بتدريب اثنتين من الزميلات المساعدات على كيفية تطبيق المقياس وبطاقة الملاحظة وحساب درجاتهم، وتوصَّلت الباحثة في ضوء نتائج التجربة الاستطلاعية الثانية إلى ملاءَمة أنشطة البرنامج للأطفال عينة البحث، وكذلك توفير كافة الخدمات اللازمة بالرَّوضة.

- القياس القبلي:

قامت الباحثة بإجراء القياسات القبلية لعينة البحث على مقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة وبطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة وذلك في الفترة من (٢٠٢٤/٢/١٢ –٢٠٢٤/٢/١٥) وتمَّ التطبيق من قبل الباحثة وزميلاتها بمعدل (١٥) طفلاً في اليوم الواحد ولمدة ٤ أيام لعددِ (٦٠) طفلاً وطفلة من المجموعة التجريبيَّة والمجموعة الضَّابطة.

تطبيق برنامج المتحف الافتراضي:

قامت الباحثة بتطبيق البرنامج المقترح والذي يتكوَّن من (٣٦) لقاء مقسمة على (٦) متاحف من المتاحف الافتراضيَّة ومقسمة على (٤) أبعاد للثقافة المتحفيَّة، والمتمثلة في (الثقافة الحضاريَّة، والثقافة الجغرافيَّة، والثقافة الاقتصاديَّة، والثقافة السياحيَّة) على أطفال المجموعة التجريبيَّة في الفترة من (٢٠٢٤/٢/١٨ -٢٠٢٤/٤/٢٤)؛ حيث تمَّ تطبيق أنشطة البرنامج في (٩ أسابيع) بمعدل (٤) أيام في الأسبوع.

- القياس البعدي:

قامت الباحثة بإجراء القياسات البعدية لعينة البحث على مقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة وبطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة وذلك في الفترة من (٢٠٢٤/٤/٢٨ –٢٠٢٤/٥/١). وتمَّ التطبيق من قبل الباحثة وزميلاتها بمعدل (١٥) طفلاً من كل مجموعة في اليوم الواحد ولمدة (٤) أيام لعددِ (٦٠) طفلاً وطفلة من المجموعة التجريبيَّة والضَّابطة.

- القياس التتبعي:

قامت الباحثة بإجراء القياس التتبعي للمجموعة التجريبيَّة على مقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة، وبطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة في الفترة من (٢٠٢٤/٥/١٥ –٢٠٢٤/٥/١٦) وتمّ التطبيق من قبل الباحثة وزميلاتها بمعدل (١٥) طفلاً في اليوم الواحد ولمدة يومين لعددِ (٣٠) طفلاً وطفلة من المجموعة التجريبيَّة، ثمَّ قامت الباحثة بإجراء المعالجات الإحصائيَّة.

المعالجات الإحصائيَّة:

١- اختبار لاوش.
٢- اختبار كا^{٢}.
٣- معامل ألفا – كرونباخ.
٤- اختبار التحليل العاملي بطريقة فاريمكس (Varimax).
٥- اختبار (t. test)؛ لدراسة الفروق بين متوسطات درجات الأطفال في القياسين القبلي والبعدي للأطفال.
٦- معادلة بيرسون.
٧- حجم الأثر.
٨- معادلة بلاك.
٩- نِسبة التحسن.

نتائج البحث وتفسيرها:

الفرض الأوَّل:

ينصُّ الفرض الأوَّل على أنه:

تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة لصالح المجموعة التجريبيَّة.

وللتحقق من صحة الفرض استخدمت الباحثة اختبار "ت" لإيجاد الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة، كما يتضح في جدول (١١).

جدول (١١)
الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة
ن = ٦٠

المتغيرات	المجموعة التجريبيَّة ن١=٣٠		المجموعة الضَّابطة ن٢= ٣٠		ت	مستوى الدلالة	اتجاه الدلالة	مربع ايتا	حجم الأثر
	م١	ع١	م٢	ع٢					
الثقافة الحضاريَّة	٢٩.٧٧	٠.٥٩	١١.٣٦	٠.٧٥	١٠٥.١	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح التجريبيَّة	٠.٩٩	كبير
الثقافة الجغرافيَّة	٢٩.٥٧	٠.٦٩	١١	١.٠٤	٨٢.٧٨	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح التجريبيَّة	٠.٩٩	كبير
الثقافة الاقتصاديَّة	٢٩.٨٥	٠.٣٥	١١	٠.٩٥	١٠٦.٩	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح التجريبيَّة	٠.٩٩	كبير
الثقافة	٢٩.٩١	٠.٢٨	١١.٧٢	١.٢٧	٨١.٨	دالة عند	لصالح	٠.٩٩	كبير

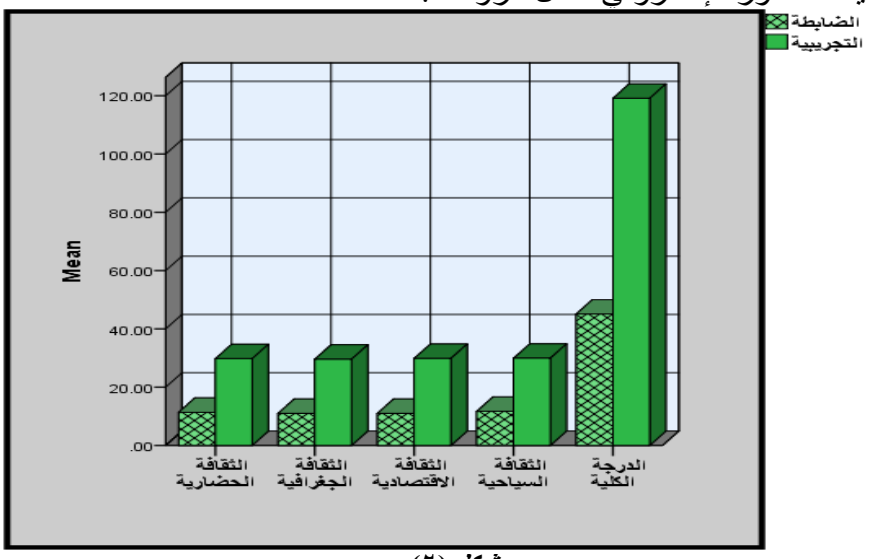
السياحيه						مستوى ٠.٠١	التجريبيه	
الدرجة الكلية	١١٩.١	١.٥٤	٤٥.٠٨	٢.٧	١٣٤.٢	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح التجريبيَّة	٠.٩٩ كبير

ت= ٢.٣٩ عند مستوى ٠.٠١
ت= ١.٦٧ عند مستوى ٠.٠٥

يتضح من جدول (١١) وجود فروق دالة إحصائيًّا عند مستوى ٠.٠١ بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة لصالح المجموعة التجريبيَّة.

كما يتضح من جدول (١١) أن مربع ايتا أكبر من ٠.١٤؛ ممَّا يدل على وجود أثر فعَّال لبرنامج المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

ويوضح شكل (٢) الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة.



شكل (٢)
الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة

وترجع الباحثة هذه النتيجة إلى فاعلية برنامج البحث الحالي في تحقيق تقدم ملحوظ في تنمية أبعاد الثقافة المتحفيَّة وذلك من خلال مشاركة أطفال المجموعة التجريبيَّة في أنشطة المتحف الافتراضي والتصميم الجيد للمتحف الافتراضي؛ لما يتميز به من خصائص ومميزات جيدة ساهمت في تنمية أبعاد الثقافة المتحفيَّة (الثقافة الحضاريَّة - الثقافة الجغرافيَّة - الثقافة الاقتصاديَّة – الثقافة السياحيَّة)؛ حيث أتاحت أنشطة المتحف الافتراضي فرص التعلُّم الذاتي للأطفال من خلال التفاعل مع محتويات الأنشطة والتطبيقات والألعاب المتعددة في المتحف الافتراضي بشكل جيد، كما تمَّ التأكد من مدى استيعاب الأطفال لأبعاد الثقافة المتحفيَّة من خلال أنشطة وتطبيقات متنوعة وألعاب تقويمية لكل بُعد من أبعاد الثقافة المتحفيَّة؛ حيث قامت الباحثة بتخطيط العديد من المتاحف المتعددة داخل المتحف الافتراضي مثل المتحف المصري والمتحف القومي للحضارة المصريَّة، ومتحف السكة الحديد ومركز الطفل للحضارة والإبداع، والمتحف الحيواني وأهرامات الجيزة، بالإضافة إلى الأنشطة والموضوعات المتنوعة داخل المتحف الافتراضي التي ساعدت على إثراء المادة التعليميَّة المقدمة، وتم تقديم تلك المعلومات والأنشطة بطريقة متدرجة ومنظمة ومترابطة فتمَّ عرض المعلومات المألوفة للطفل والبدء بها تدريجيًّا، ثمَّ الأكثر تعقيدًا بحيث تتناسب مع خصائص طفل الروضة؛ حيث تمَّ تقديم أنشطة عن الثقافة الحضاريَّة والتي تناولت طرق المعيشة والأزياء والأدوات المستخدمة، وأهم الصناعات في الحضارة الفرعونية وتطورها ومجموعة توت عنخ آمون، وكذلك المعالم الأثريَّة والحضاريَّة وبناء الأهرامات وأهميتها وذلك من خلال تقديم أنشطة عن المتحف المصري وأهرامات الجيزة كنموذج للمتاحف المكشوفة والتي يطلق عليها أيضًا متاحف مفتوحة؛ حيث تمَّ تقديم هذه النماذج بداخل المتحف الافتراضي والأنشطة التي تناولت الثقافة الجغرافيَّة؛ حيث تناولت أنشطة عن

الخريطة والتضاريس ونهر النيل وأهميته، ووسائل النقل وخصائص وأنواع البيئات المختلفة مثل البيئة الزراعية والبيئة الصحراوية، وكذلك تناول المتحف الافتراضي أنشطة عن الثقافة الاقتصاديَّة حيث تمَّ تقديم أنشطة عن الزراعة والعمل والمهن والحرف والصناعات المتعددة والملكية العامَّة، وأنشطة تتناول البيع والشراء والسوق وذلك من خلال أنشطة عن المتحف القومي للحضارة المصريَّة ومركز الطفل للحضارة والإبداع ومتحف السكة الحديد داخل المتحف الافتراضي، وكذلك أنشطة عن الثقافة السياحيَّة وذلك بتقديم أنشطة وتطبيقات في المتحف الافتراضي عن الأهرامات والمعالم السياحيَّة والآثار، وكيفية المحافظة عليها والاعتزاز بها، كذلك اعتماد المحتوى التعليمي الذي تمَّ تقديمه من خلال المتحف الافتراضي على الصور والمؤثرات الصوتية والرموز الدالة والبسيطة المتنوعة للطفل والتي تجعل تنمية الثقافة المتحفيَّة بأبعادها المتعددة (الثقافة الحضاريَّة - الثقافة الجغرافيَّة - الثقافة الاقتصاديَّة - الثقافة السياحيَّة) أسهل وأبقى أثرًا، كما ترجع هذه النتيجة إلى التعزيز الذي يتعرض له الطفل داخل أنشطة وتطبيقات وألعاب المتحف الافتراضي، والذي يقوم بتعزيز الاستجابة الصحيحة والمساعدة في تعديل الاستجابة الخطأ. وهذا ما أكدته دراسة **جياكاردي إ. Giaccardi, E. (2016)، وابتهاج مصطفى (٢٠١٧)، وأمباسايدي ن.أ. وآل راباني أ.ه.Ambusaidi, N.A. & Al- Rabaani, A.H. (2019)، وآيات عبد الفتاح (٢٠١٩)، وأريستيدو كوفارا وآخرون Aristeidou, Kouvara & et al.(2022)، وسولاف أبو الفتح (٢٠٢٣)، وأماني محمد (٢٠٢٤)**؛ حيث أكدوا أهميَّة توظيف المتحف الافتراضي في تنمية المفاهيم البيئيَّة والتاريخيَّة لأطفال الرَّوضة وتنمية المهارات الرقمية لمعلمة الرَّوضة، وتنمية المفاهيم الجغرافيَّة لدى الأطفال، بالإضافة إلى جذب انتباه الطفل للتعلم والتجريب من خلال إتاحة فرص التعلُّم الذاتي.

كما تميزت محتويات وأنشطة وتطبيقات المتحف الافتراضي بالتعدد والتنوع والجاذبية في تقديم محتوياته بما يتضمنه من نماذج لمتاحف متنوعة مثل المتحف المصري القديم والمتحف الحيواني والأهرامات، كما يشمل المتحف الافتراضي أنشطة تعليمية تفاعليَّة تعمل على إثارة انتباه وتركيز الطفل من خلال الأنشطة والمعلومات والأصوات والألعاب الإلكترونيَّة، والصور والرسومات الملونة الزاهية والممتعة للمشاهدة؛ حيث يوفر المتحف الافتراضي للطفل فرصة للتعلم التفاعلي ومواكبة التقدم العلمي والتكنولوجي في مجال تعليم الأطفال؛ لما يشمله من وسائط متعددة تتمثل في الصور والرسوم والألعاب التعليميَّة والفيديوهات التعليميَّة والمؤثرات الصوتيَّة، والأنشطة التعليميَّة التفاعليَّة، والتي تعمل على تنمية الثقافة المتحفيَّة لأطفال الرَّوضة، كذلك تم عرض المتحف الافتراضي بطرق مشوقة وجذابة للطفل، هذا بالإضافة إلى تدريب الأطفال على كيفية التعامل مع المتحف الافتراضي، وترك الحرية للطفل في أي من الجولات يرغب في البدء بها وتقديم هذه الأنشطة الإلكترونيَّة التفاعليَّة المحببة للطفل في جوّ يسوده المرح والترفيه؛ حيث أبدى معظم الأطفال رغبتهم في المشاركة في هذه الأنشطة والمناقشة مع الباحثة، كما تؤكد عليه أيضًا النظرية الاتصالية والتي تقوم على فاعلية التعلُّم من خلال التعلُّم الإلكتروني وأهمية التواصل والتفاعل أثناء عملية التعلُّم الذاتي.

كما أن استخدام الاستراتيجيات التعليميَّة المتنوعة وأساليب التدعيم المختلفة أثناء تطبيق البرنامج والتشجيع المستمر للأطفال كان له عظيم الأثر في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى أطفال المجموعة التجريبيَّة، وكذلك تعدد وتنوع أماكن تنفيذ الأنشطة المقدمة في البرنامج بحيث تكون في غرفة النشاط، أو حجرة الوسائط المتعددة، أو المكتبة.

في حين لم يتعرض أطفال المجموعة الضَّابطة لمثل هذه الأنشطة الإلكترونيَّة المقدمة في المتحف الافتراضي والتي تهتم بتنمية الثقافة المتحفيَّة (الثقافة الحضاريَّة- الثقافة الجغرافيَّة- الثقافة الاقتصاديَّة – الثقافة السياحيَّة) وتعرضهم فقط لأنشطة برنامج الرَّوضة التقليدي. وتؤكد هذه النتيجة أيضًا قصور برامج وأنشطة رياض الأطفال على تنمية الثقافة المتحفيَّة؛ حيث إنَّ المجموعة الضَّابطة التي تتعرض لبرنامج الرَّوضة التقليدي ولم تتعرض لبرنامج المتحف الافتراضي جاءت نتائجها غير دالَّة إحصائيًّا، وعلى العكس جاءت نتائج المجموعة التجريبيَّة دالَّة إحصائيًّا نتيجة لتعرضها لبرنامج البحث الحالي؛ ممَّا يؤكد نجاح برنامج البحث الحالي.

كما ترجع الباحثة أيضًا هذه النتيجة إلى نجاح أنشطة المتحف الافتراضي في مساعدة الأطفال على تنمية الثقافة المتحفيَّة لديهم والذي أدى بدوره إلى تنمية الثقافة الحضاريَّة والثقافة الجغرافيَّة والثقافة الاقتصاديَّة والثقافة السياحيَّة، وهذا يتفق مع ما أشارت إليه العديدٌ من

الدراسات مثل دراسة **باربارا وولف وإليزابث وود (2012) Barbara wolf & Elizabeth Wood**، **ورانيا عادل (٢٠١٥)**، **وشوق عبادة (٢٠١٥)**، **وستوك أوليفيرو وزانكانارو ماسيمو (2017) Stock Oliviero & Zancanaro Massimo**، **وسناء علي (٢٠١٩)** على ضرورة تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.

وتخلص الباحثة ممَّا سبق إلى تحقق صحة الفرض الأوَّل.

الفرض الثاني:

ينصُّ الفرض الثاني على أنه:

تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة لصالح القياس البعدي.

وللتحقق من صحة الفرض استخدمت الباحثة اختبار "ت" لإيجاد الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة، كما يتضح في جدول (١٢).

جدول (١٢)

الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة

ن=٣٠

المتغيرات	الفروق بين القياسين القبلي والبعدي		ت	مستوى الدلالة	اتجاه الدلالة	D	حجم الأثر
	م ف	مج ح ف					
الثقافة الحضاريَّة	١٨.٧١	١.٠١	١٠٨.٩	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح القياس البعدي	٢٠.١	كبير
الثقافة الجغرافيَّة	١٨.٣٧	١.٢٦	٨٦.١	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح القياس البعدي	١٥.٩	كبير
الثقافة الاقتصاديَّة	١٨.٦	١.٢١	٩٠.٣	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح القياس البعدي	١٦.٧	كبير
الثقافة السياحيَّة	١٨.٠٨	١.٦٦	٦٤.٠٩	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح القياس البعدي	١١.٨	كبير
الدرجة الكلية	٧٣.٥٤	٤.٧١	٩٢.٣	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح القياس البعدي	١٧.١	كبير

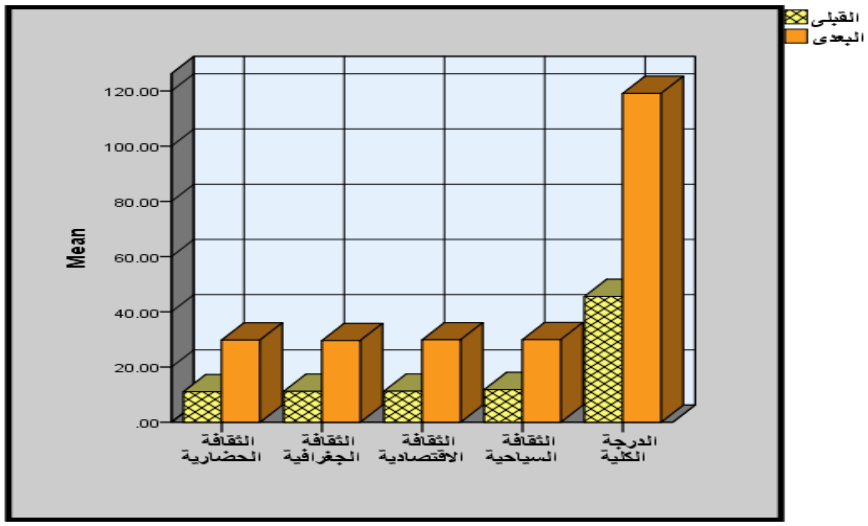
ت= ٢.٣٢ عند مستوى ٠.٠١

ت= ١.٦٤ عند مستوى ٠.٠٥

يتضح من جدول (١٢) وجود فروق دالة إحصائيًّا عند مستوى ٠.٠١ بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة في اتجاه القياس البعدي.

كما يتضح من جدول (١٢) أن حجم الأثر أكبر من ٠.٨٠، على محك كوهين وهي قيم ذات تأثير قوي؛ ممَّا يدل على وجود أثر فعَّال لبرنامج المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

ويوضح شكل (٣) الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة.



شكل (٣)

الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة

ثمَّ قامت الباحثة بإيجاد نسبة التحسن بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة، كما يتضح في جدول (١٣)

جدول (١٣) نسبة التحسن بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة

المتغيرات	القياس البعدي	القياس القبلي	نسبة التحسن
الثقافة الحضاريَّة	٢٩.٧٧	١١.٠٥	%٦٢.٨
الثقافة الجغرافيَّة	٢٩.٥٧	١١.٢	%٦٢.١
الثقافة الاقتصاديَّة	٢٩.٨٥	١١.٢٥	%٦٢.٣
الثقافة السياحيَّة	٢٩.٩١	١١.٨٢	%٦٠.٤
الدرجة الكلية	١١٩.١	٤٥.٥٧	%٦١.٧

وترجع الباحثة هذه النتيجة إلى نجاح المتحف الافتراضي بما يحمله من عناصر المتعة والمشاهدة البصريَّة من خلال ألوانه ورسوماته الملونة الزاهية في جذب انتباه الطفل إلى محتوياته، كما يتيح المتحف الافتراضي فرصًا للتعلم الذاتي التفاعلي للطفل؛ ممَّا جعل له دورًا فاعلاً في تنمية أبعاد الثقافة المتحفيَّة موضع البحث الحالي (الثقافة الحضاريَّة - الثقافة الجغرافيَّة – الثقافة الاقتصاديَّة - الثقافة السياحيَّة) لدى الأطفال باستخدام وسائط متنوعة قادرة على جذب انتباهه وإثارة دافعيته للتعلم الذاتي وفقًا لقدراته وسرعته في الأداء.

كما تعزو الباحثة هذه النتيجة إلى نجاح برنامج المتحف الافتراضي في تنمية أبعاد الثقافة المتحفيَّة موضع البحث الحالي (الثقافة الحضاريَّة- الثقافة الجغرافيَّة- الثقافة الاقتصاديَّة - الثقافة السياحيَّة)؛ حيث تعرض أطفال المجموعة التجريبيَّة لبرنامج المتحف الافتراضي والذي هدف إلى تنمية الثقافة المتحفيَّة؛ حيث كان لمحتوى البرنامج من أنشطة تعليمية إلكترونيَّة وألعاب تعليمية إلكترونيَّة متنوعة وهادفة داخل المتحف الافتراضي اعتمدت على مخاطبة حواس الطفل بالصوت والصورة والحركة، والمثيرات المختلفة في البرنامج دورها الفعَّال في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى أطفال المجموعة التجريبيَّة، وكذلك إتاحة الفرصة أمام الأطفال للتعلم من خلال مشاركة الأطفال في الأنشطة التعليميَّة الإلكترونيَّة والتي كان لها دورٌ فعَّالٌ في تنمية الثقافة المتحفيَّة بطريقة ممتعة وشيقة قائمة على اكتشاف المعلومة بأنفسهم؛ ممَّا يزيد من دافعية الأطفال إلى تعلم واكتساب الثقافة الحضاريَّة والثقافة الجغرافيَّة والثقافة الاقتصاديَّة والثقافة السياحيَّة وممارسة السلوكيات الإيجابية نحو الآثار والمعالم السياحيَّة والحضارية؛ وبالتالي تمَّ تنمية الثقافة المتحفيَّة بصورة جيدة.

وتقديم أنشطة المتحف الافتراضي التفاعليَّة المحببة للطفل في جوّ يسوده المرح والترفيه؛ حيث أبدى معظم الأطفال رغبتهم في المشاركة في هذه الأنشطة والمناقشة مع الباحثة عن المتاحف المختلفة والثقافة المتحفيَّة.

كما أن استخدام أساليب التدعيم المختلفة أثناء تطبيق البرنامج والتشجيع المستمر للأطفال كان له عظيم الأثر في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى أطفال المجموعة التجريبيَّة، وكذلك تنوع المثيرات والأنشطة التفاعليَّة والألعاب التعليميَّة المتعددة والهادفة والتطبيقات التربويَّة الإلكترونيَّة لقياس مدى استيعاب الأطفال لأنشطة وتطبيقات البرنامج كان لها دورٌ فعَّالٌ في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى أطفال المجموعة التجريبيَّة.

وتتفق هذه النتائج مع ما أشار إليه الإطار النظري والدراسات السابقة؛ حيث أكَّدت دراسات كلٍّ من **ناجدي ك. وفرينستروم بانون (2003) Al Najdi K. & Frenstrom Bannon**، **وأسينماشير ميلمان (2008) Assenmacher, Milman**، **ويوليوسوي ك. (2011) Ulusoy, K.**، **وأبرانتيس أنابيلا (2014) Abrantes, Anabela**، **ورانيا أحمد وآخرون (٢٠١٧)**، **وأسماء سيد (٢٠٢١)**، **والابي س. (2022) Elaby, S.**، **وجنات عبد الغني وسولاف أبو الفتح (٢٠٢٣)** والتي أكَّدت أهميَّة المتاحف الافتراضيَّة في تنمية بعض مفاهيم السلام والهوية الثقافية لدى طفل الرَّوضة، وتنمية معرفة طفل الرَّوضة ببعض التغيرات المناخية وتأثيره على وعيه البيئي، وأهمية التقنيات الرقمية الحديثة وارتباطها بمفهوم المتحف الافتراضي، وأهمية المتحف الافتراضي في تنمية عديدٍ من المعلومات والقيم لدى الطفل؛ وذلك لما يتضمنه من وسائط متعددة مثل الصور والموسيقى والرسوم المتحركة والمؤثرات الصوتيَّة والألعاب، والعديد من الأنشطة التفاعليَّة التي تجذب انتباه الطفل وتساعد في اكتسابه العديد من المفاهيم والمهارات.

كما أن برنامج المتحف الافتراضي جذب انتباه الأطفال وتشويقهم إلى عملية التعلُّم بما يحمله من وسائط متنوعة مثل الرسومات الملونة والمؤثرات الصوتيَّة والألعاب التعليميَّة، والكثير من الأنشطة التفاعليَّة الإلكترونيَّة والتي تعمل على زيادة قدرة الطفل على التعلُّم والتركيز، واكتساب المفاهيم والمهارات المختلفة.

وهذا يتفق مع ما أكَّدت عليه دراسة **هيمينج كريستوفر (2011) Hemming Christopher** والتي أشارت إلى أهميَّة تنمية الثقافة الحضاريَّة، ودراسة **جيهان عبد الفتاح (٢٠١٢)** والتي أكَّدت أهميَّة تنمية الثقافة الحضاريَّة وذلك من خلال تنمية الوعي الأثري والانتماء لدى طفل الرَّوضة، ودراسة **علا حسن (٢٠١٨)** والتي أشارت إلى ضرورة تنمية الثقافة الحضاريَّة وذلك من خلال تنمية مفهوم الثقافات المتعددة لأطفال الرَّوضة، ودراسة **كارتر جيمس Carter, James (2008)**، ودراسة **ياسمين فتحي (٢٠١٤)** والتي أشارت إلى أهميَّة تنمية المفاهيم الجغرافيَّة لطفل الرَّوضة في ضوء معايير الجودة، ودراسة **مها كمال ويارا إبراهيم (٢٠١٧)** والتي أكَّدت أهميَّة تنمية الحس الجغرافي وبعض مهارات قراءة الخريطة لطفل الرَّوضة ودراسة **ديفيد س. David S. (2009)**، ودراسة **أسماء علي (٢٠١٥)**، ودراسة **أميرة صبري (٢٠١٧)**؛ حيث أشارت هذه الدراسات إلى أهميَّة تنمية بعض المفاهيم والميول الاقتصاديَّة لدى أطفال الرياض وبناء القيم الاقتصاديَّة وأثرها على اكتساب الطفل مفهوم الانتماء في ضوء أهداف التنمية المستدامة، **ومروة الشناوي (٢٠١٥)**، ودراسة **ميلان ماركوفيك Milan Marcovic (2016)**، ودراسة **زينب أسعد (٢٠١٨)**؛ حيث أشارت هذه الدراسات إلى ضرورة تنمية الثقافة السياحيَّة والوعي السياحي لدى أطفال الرَّوضة.

وتخلص الباحثة ممَّا سبق إلى تحقق صحة الفرض الثاني.

الفرض الثالث:

ينصُّ الفرض الثالث على أنه:

تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة لصالح المجموعة التجريبيَّة.

وللتحقق من صحة الفرض استخدمت الباحثة اختبار "ت" لإيجاد الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة

الضَّابطة في القياس البعدي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة، كما يتضح في جدول (١٤).

جدول (١٤)

الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة

ن = ٦٠

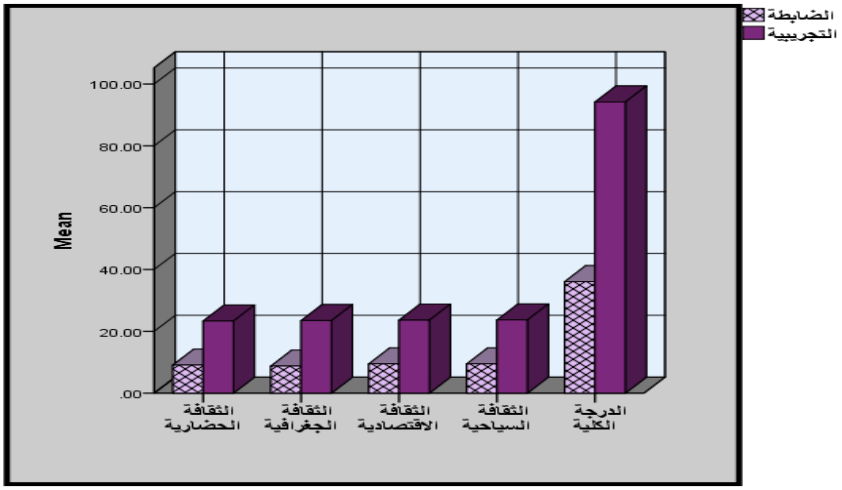
المتغيرات	المجموعة التجريبيَّة ن١=٣٠		المجموعة الضَّابطة ن٢= ٣٠		ت	مستوى الدلالة	اتجاه الدلالة	مربع ايتا	حجم الأثر
	م١	ع١	م٢	ع٢					
الثقافة الحضاريَّة	٢٣.٣٤	١.٠٥	٩.٠٨	٠.٨١	٥٦.٥٩	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح التجريبيَّة	٠.٩٨	كبير
الثقافة الجغرافيَّة	٢٣.٤٨	٠.٧	٨.٧٦	٠.٧٧	٧٦.٥٤	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح التجريبيَّة	٠.٩٩	كبير
الثقافة الاقتصاديَّة	٢٣.٦٢	٠.٦٨	٩.٤٨	١.١٩	٧٨	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح التجريبيَّة	٠.٩٩	كبير
الثقافة السياحيَّة	٢٣.٦٨	٠.٥٢	٩.٤٨	١.١٩	٦٢.٤٣	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح التجريبيَّة	٠.٩٨	كبير
الدرجة الكليَّة	٩٤.١٩	٢.٣	٣٦.٠٨	٢.٠٨	١٠٠.١٨	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح التجريبيَّة	٠.٩٩	كبير

ت= ٢.٣٩ عند مستوى ٠.٠١
ت= ١.٦٧ عند مستوى ٠.٠٥

يتضح من جدول (١٤) وجود فروق دالة إحصائيًّا عند مستوى ٠.٠١ بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة لصالح المجموعة التجريبيَّة.

كما يتضح من جدول (١٤) أن مربع ايتا أكبر من ٠.١٤؛ ممَّا يدل على وجود أثر فعَّال لبرنامج المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

ويوضح شكل (٤) الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.



شكل (٤)

الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة

وترجع الباحثة هذه النتيجة إلى نجاح برنامج المتحف الافتراضي في تعديل سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة، حيث إنَّ الأطفال بعد تطبيق أنشطة المتحف الافتراضي

أصبحوا أكثر دافعية للتعلم عن الثقافة المتحفيَّة والتعرُّف على المعالم الحضاريَّة وبعض الشخصيات التاريخيَّة وطرق المعيشة والأزياء في الحضارة الفرعونية، وكذلك معلومات عن المعالم الجغرافيَّة والكرة الأرضية والخريطة ووسائل النقل، واكتسب الأطفال معلومات عن الثقافة الاقتصاديَّة والمهن المختلفة ومفهوم العمل وعمليات البيع والشراء، والمحافظة على الملكية العامَّة، وكذلك التعرُّف على أهميَّة السياحة ومعرفة بعض المعالم السياحيَّة البارزة، وكيفية التعامل مع السياح والمحافظة على الأماكن السياحيَّة والأثرية. ممَّا يؤكد نجاح برنامج البحث الحالي بما يحتويه المتحف الافتراضي من نماذج لمتاحف وقاعات متعددة وموضوعات ومعلومات وقصص وألغاز وألعاب وأنشطة إلكترونيَّة ساعدت على إكساب الأطفال العديد من أبعاد الثقافة المتحفيَّة (الثقافة الحضاريَّة، والثقافة الجغرافيَّة، والثقافة الاقتصاديَّة، والثقافة السياحيَّة)؛ حيث إنَّ الأطفال بعد تطبيق أنشطة المتحف الافتراضي أصبحوا أكثر دافعية للتعلم وزادت قدرتهم على اتباع سلوكيات الثقافة المتحفيَّة الإيجابية للوصول إلى الأهداف المرجوة، كما ظهرت في استجاباتهم للثقافة المتحفيَّة وذلك من خلال المعلومات والخبرات عن الثقافة الحضاريَّة، والثقافة الجغرافيَّة، والثقافة الاقتصاديَّة، والثقافة السياحيَّة التي تعلموها من خلال أنشطة وتطبيقات المتحف الافتراضي.

وتعزو الباحثة هذا أيضًا إلى نجاح برنامج البحث الحالي في اكتساب أطفال المجموعة التجريبيَّة الثقافة المتحفيَّة دون المجموعة الضَّابطة، كما تؤكد هذه النتيجة مشكلة البحث الحالي في افتقار وقصور كتب وأنشطة رياض الأطفال في تنمية الثقافة المتحفيَّة، وكذلك عدم توظيف المتاحف الافتراضيَّة في أنشطة وبرامج رياض الأطفال؛ حيث إنَّ المجموعة الضَّابطة التي تتعرض لبرنامج الرَّوضة التقليدي ولم تتعرض لبرنامج المتحف الافتراضي جاءت نتائجها غير دالة إحصائيًّا، وعلى العكس جاءت نتائج المجموعة التجريبيَّة دالة إحصائيًّا نتيجة لتعرضها لبرنامج البحث الحالي؛ ممَّا يؤكد نجاح برنامج البحث الحالي بما يتضمنه من أنشطة وقصص وأغاني وتطبيقات وألعاب إلكترونيَّة تفاعلية.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **دونج شاوشون وآخرون Dong, Shaochun (2006) & et al.**، ودراسة **حنان عبده (٢٠٠٨)**، ودراسة **شابمان ه. ومولدين ه. Chapman, H. & Moulden, H. (2010)**، ودراسة **شيماء وفيق (٢٠١٢)**، ودراسة **كامبو روبولو وآخرون Kampou Ropoulou & et al. (2013)**، ودراسة **أنتوناسي أليساندرا Antonaci Alessandra (2014)**، ودراسة **سولاف أبو الفتح (٢٠١٩)**، ودراسة **جولي آن Julie Anne (2019)**، ودراسة **عزة محمد (٢٠٢١)** والتي أكَّدت فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية بعض المفاهيم البيولوجية ومهارات الإدراك البصري، وأهمية المتحف الافتراضي في تنمية بعض المفاهيم الجنسية والمفاهيم الجغرافيَّة لأطفال الرَّوضة وزيادة دافعيتهم للتعلم وبقاء أثر التعلُّم والمعلومات لديهم؛ وذلك لاحتواء المتحف الافتراضي على الصور والرسومات الملونة والأغاني، ووجود القصص والأنشطة الإلكترونيَّة داخل المتحف الافتراضي والعديد من المؤثرات الصوتيَّة.

كما يرجع نجاح البرنامج إلى تقديم المعلومات بطريقة متدرجة من حيث الصعوبة وتقديم المعلومات بطريقة شيقة ومحببة للأطفال وذلك من خلال الصور والأصوات المتنوعة والقصص الإلكترونيَّة والألغاز والألعاب الإلكترونيَّة؛ ممَّا ساهم في اكتساب الأطفال لأبعاد الثقافة المتحفيَّة وذلك من خلال تعرفهم على المتاحف والآثار وبعض المعالم السياحيَّة البارزة، وأهمية اتباع وممارسة السلوكيات الإيجابية تجاه السياح والأماكن الأثرية والسياحية، وضرورة المحافظة على الآثار والتعرُّف على الحضارات المتعددة، واستطاع الأطفال التعرُّف على الثقافة الجغرافيَّة والتي شملت معلومات عن الخريطة والكرة الأرضية ووسائل المواصلات والثقافة الاقتصاديَّة والتي شملت الملكية العامَّة وأهمية المحافظة عليها، والتعرُّف على مفهوم العمل والمهن المختلفة وعمليات البيع والشراء وأهمية ترشيد الاستهلاك، وهذه النتيجة تتفق مع دراسة **إيمان سعد(٢٠١٢)**، ودراسة **أليسون جرازا Alison Graza (2016)**، ودراسة **رضا البرنس (٢٠١٨)** والتي أشارت إلى أهميَّة تنمية الوعي بالتاريخ القومي لدى طفل الرَّوضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، وأهمية تعليم التاريخ، ودراسة **سميث براين وآخرين Smith, Brain & et al.**

(2012)، ودراسة **إنتصار إبراهيم (٢٠٢٢)**، ودراسة **هانم سمير (٢٠٢٣)** والتي أشارت إلى ضرورة تنمية المفاهيم الجغرافيَّة لطفل الرَّوضة، ودراسة **الجوهرة الدوسري (٢٠١٣)**، ودراسة **نورة حمدي (٢٠١٦)**، ودراسة **فارهانا بورج Farhana Borg (2017)**، ودراسة **فاطمة علي (٢٠٢٢)** والتي أشارت إلى أهميَّة تنمية المفاهيم والقيم الاقتصاديَّة لدى أطفال الرَّوضة، ودراسة **عمران فرج (٢٠١٤)**، ودراسة **لوزانو م. Lozano, M. (2018)**، ودراسة **سعيد عبد المعز (٢٠٢١)**، والتي أكَّدت أهميَّة تنمية مفهوم التنمية السياحيَّة المستدامة وضرورة إعداد البرامج القائمة على الأنشطة التعليميَّة لتنمية الثقافة السياحيَّة التاريخيَّة لدى أطفال الرَّوضة.

وتخلص الباحثة ممَّا سبق إلى تحقق صحة الفرض الثالث.

الفرض الرابع:

ينصُّ الفرض الرابع على أنه:

تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة لصالح القياس البعدي.

وللتحقق من صحة الفرض استخدمت الباحثة اختبار "ت" لإيجاد الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة، كما يتضح في جدول (١٥).

جدول (١٥)

الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة

ن=٣٠

المتغيرات	الفروق بين القياسين القبلي والبعدي		ت	مستوى الدلالة	اتجاه الدلالة	D	حجم الأثر
	م ف	مج ح ف					
الثقافة الحضاريَّة	١٤.٢	١.٤٩	٥٦.٣	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح القياس البعدي	١٠.٤٢	كبير
الثقافة الجغرافيَّة	١٤.٧١	١.٠٧	٨١.١	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح القياس البعدي	١٥.٠١	كبير
الثقافة الاقتصاديَّة	١٤.٦٥	١.١٦	٧٤.٦	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح القياس البعدي	١٣.٨	كبير
الثقافة السياحيَّة	١٤.٣٧	١.٤٥	٥٨.٣٥	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح القياس البعدي	١٠.٨	كبير
الدرجة الكلية	٥٧.٩٤	٣.٩٨	٨٦.٠٢	دالة عند مستوى ٠.٠١	لصالح القياس البعدي	١٥.٩	كبير

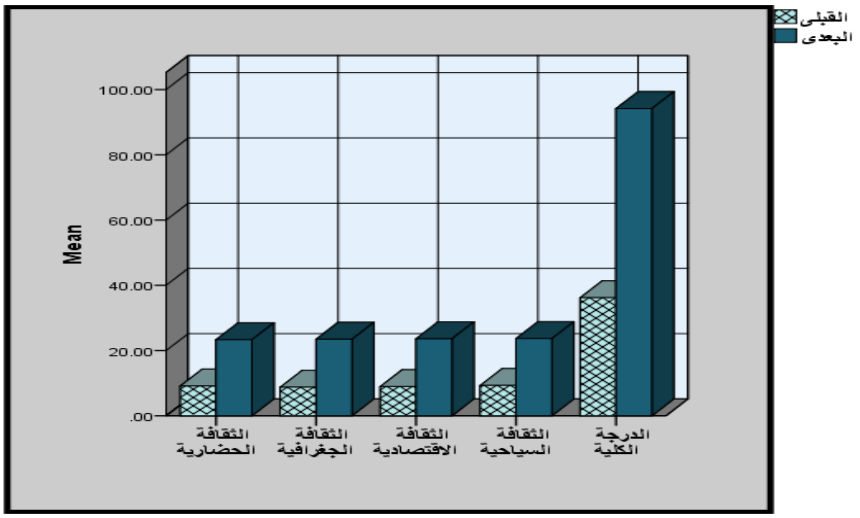
ت= ٢.٣٢ عند مستوى ٠.٠١

ت= ١.٦٤ عند مستوى ٠.٠٥

يتضح من جدول (١٥) وجود فروق دالة إحصائيًّا عند مستوى ٠.٠١ بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة في اتجاه القياس البعدي.

كما يتضح من جدول (١٥) أن حجم الأثر أكبر من ٠.٨٠، على محك كوهين وهي قيم ذات تأثير قوي؛ ممَّا يدل على وجود أثر فعَّال لبرنامج المتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

ويوضح شكل (٥) الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.



شكل (٥)

الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة

ثمَّ قامت الباحثة بإيجاد نسبة التحسن بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لأطفال الرَّوضة، كما يتضح في جدول (١٦).

جدول (١٦)

نسبة التحسن بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة

المتغيرات	القياس البعدي	القياس القبلي	نسبة التحسن
الثقافة الحضاريَّة	٢٣.٣٤	٩.١٤	%٦٠.٨
الثقافة الجغرافيَّة	٢٣.٤٨	٨.٧٧	%٦٢.٦
الثقافة الاقتصاديَّة	٢٣.٦٢	٨.٩٧	%٦١.٩
الثقافة السياحيَّة	٢٣.٦٨	٩.٣١	%٦٠.٦
الدرجة الكلية	٩٤.١٩	٣٦.٢	%٦١.٥

وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى نجاح أنشطة وتطبيقات المتحف الافتراضي بما تضمنه من عناصر المتعة والمشاهدة البصريَّة من خلال الأنشطة الإلكترونيَّة والألعاب والألغاز والقاعات المتعددة للمتحف الافتراضي، والصور والرسومات الملونة الزاهية في جذب انتباه الطفل إلى محتوياته، بالإضافة إلى تقديم المعلومات لأطفال المجموعة التجريبيَّة بطريقة مبسطة ومتدرجة، كما أتاح المتحف الافتراضي فرصًا للتعلم الذاتي التفاعلي للطفل؛ ممَّا جعل له دورًا فعَّالاً في تنمية أبعاد الثقافة المتحفيَّة (الثقافة الحضاريَّة، والثقافة الجغرافيَّة، والثقافة الاقتصاديَّة، والثقافة السياحيَّة) لدى الأطفال باستخدام وسائط متنوعة داخل المتحف الافتراضي قادرة على جذب انتباههم وإثارة دافعيتهم للتعلم الذاتي وفقًا لقدراتهم وسرعتهم في الأداء، كما أن التقويم بعد كل نشاط تعليمي من خلال تطبيقات المتحف الافتراضي وأسئلة الباحثة ومناقشتها مع الأطفال وطلب الإجابة منهم عن هذه الأسئلة؛ جعل الأطفال يحرصون على التركيز والملاحظة أثناء ممارسة الأنشطة التعليميَّة؛ ليتمكنوا من الإجابة عن هذه الأسئلة، بالإضافة إلى تشجيع الأطفال على الملاحظة والمناقشة للصور والألوان والفيديوهات المعروضة في المتحف الافتراضي.

ويتفق هذا مع ما أشارت إليه دراسة كلٍّ من **لين شاو- يو (2009) Lin, Chao-Yu**، ودراسة **بيتريديس ب. (2013) Petridis, P.**، ودراسة **وداد عبده (٢٠١٣)**، ودراسة **بروسير دومينيك (2014) Prosser, Dominic**، **ووليد سالم (٢٠١٤)**، ودراسة **لمياء محمد (٢٠١٥)**، ودراسة **أندرسون إمبيرت وميندیز ويندي (2018) Anderson Imbert & Mendez Wendy**، ودراسة **أسماء عبد الحليم (٢٠١٩)**، ودراسة **دينا أحمد (٢٠٢٣)** والتي أكَّدت أهميَّة المتحف الافتراضي في جذب انتباه الطفل وتشويقه إلى عملية التعلُّم بما تضمنه من وسائط متنوعة، مثل: القصص والألغاز، والصور الملونة والمؤثرات الصوتيَّة والموسيقى والألعاب

التعليميَّة، والكثير من الأنشطة التفاعليَّة الإلكترونيَّة والتي تعمل على زيادة قدرة الطفل على التعلُّم والتركيز، واكتساب المفاهيم المختلفة.

كما تُرجع الباحثة نجاح المجموعة التجريبيَّة إلى مدى دافعيتها لتعلم أبعاد الثقافة المتحفيَّة، كما ساعد هذا الوعي على تعرُّف الأطفال على العديد من المعلومات والحقائق حول أدوات الكتابة وأدوات الزراعة والصيد والعجلات الحربية والبرديات والأزياء، والحلي وأدوات الزينة ومتطلبات الحياة اليومية للمصري القديم، وشكل الحياة عند المصري القديم من حيث الزراعة والأسواق وصناعة الخبز وبناء الأهرامات، والتعرُّف على مجموعة توت عنخ آمون وتطور الحرف والمهن وصناعة النسيج والملابس، وآداب زيارة المتاحف والأماكن الأثرية والسياحية وبعض الظواهر الجغرافيَّة، وتحسين وتنمية سلوكيات الأطفال الإيجابية نحو المتاحف والأماكن والمعالم الحضاريَّة والسياحيَّة، وقدرتهم على ممارسة سلوكيات عن المحافظة على المعالم السياحيَّة؛ لإدراكهم وتقديرهم لأهمية المحافظة على الآثار والسياحة، وعدم إلحاق الضرر بالمعالم الحضاريَّة، وذلك من خلال أنشطة المتحف الافتراضي القائمة على التفاعل والتعلم الذاتي للطفل. وهذا يتفق مع ما أشارت إليه دراسة كلٍّ من **ندى علي (٢٠١٤)، وهانلاين م. وكابلانم أ. Haenlein, M. & Kaplanm, A. (2019)**؛ حيث أشارت هذه الدراسات إلى ضرورة تنمية المفاهيم والثقافة الحضاريَّة والتاريخية لطفل الرَّوضة، ودراسة **علي عطية (٢٠١١)**، ودراسة **جودي م. Jodi, M. (2015)**، ودراسة **ناهد محمد (٢٠٢١)**، ودراسة **مها كمال ويارا إبراهيم (٢٠٢٢)** والتي أشارت إلى أهميَّة تنمية المفاهيم الجغرافيَّة لدى أطفال الرَّوضة، ودراسة **إيمان عبد الغني (٢٠٠٧)**، ودراسة **منى محمد (٢٠١٣)**، ودراسة **أسماء علي (٢٠١٥)** ودراسة **لاني جيمس Laney, James (2015)** والتي أشارت إلى ضرورة تنمية المفاهيم والثقافة الاقتصاديَّة وترشيد السلوك الاستهلاكي لأطفال الرَّوضة، ودراسة **يانيف ب. ودالين ت. Yaniv, P. & Dallen T. (2014)**، ودراسة **سوزان م. Susan M. (2015)**، ودراسة **أحلام قطب (٢٠٢١)**، ودراسة **سهر عاطف (٢٠٢٤)**؛ حيث أوصت هذه الدراسات بضرورة تنمية الثقافة السياحيَّة والوعي السياحي لدى أطفال الرَّوضة، ونشر المعلومات المتعلقة بالثقافة المتحفيَّة على قطاع كبير من المجتمع، وتضمين الثقافة المتحفيَّة في المناهج والبرامج الدراسية لمختلف مراحل التعليم من خلال البُعد عن الأساليب التقليدية في التعليم، واستخدام أساليب واستراتيجيات حديثة تعتمد على مشاركة الأطفال في عملية التعلُّم.

وتخلص الباحثة ممَّا سبق إلى تحقق صحة الفرض الرابع.

الفرض الخامس:

ينصُّ الفرض الخامس على أنه:

لا تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف الافتراضي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة.

وللتحقق من صحة الفرض استخدمت الباحثة اختبار "ت" لإيجاد الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف الافتراضي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة، كما يتضح في جدول (١٧).

جدول (١٧)

الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف الافتراضي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة

ن=٣٠

المتغيرات	الفروق بين القياسين البعدي والتتبعي		ت	مستوى الدلالة	اتجاه الدلالة
	م ف	مج ح ف			
الثقافة الحضاريّة	٠.٠٢٨	٠.١٦	١	غير دالة	-
الثقافة الجغرافيّة	-	-	-	غير دالة	-
الثقافة الاقتصاديّة	-	٠.٢٤	-	غير دالة	-
الثقافة السياحيّة	٠.٠٢٨	٠.١٦	١	غير دالة	-
الدرجة الكليه	-	٠.٤٢	-	غير دالة	-

ت= ٢.٣٢عند مستوى ٠.٠١

ت= ١.٦٤ عند مستوى ٠.٠٥

يتضح من جدول (١٧) عدم وجود فروق دالة إحصائيًّا بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف الافتراضي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المُصوّر الإلكتروني لطفل الرَّوضة.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى نجاح برنامج البحث الحالي؛ لاستمرار أثر وفاعلية المتحف الافتراضي بما تضمنه من محتوى جيد شمل عديدًا من الأنشطة التعليميَّة الإلكترونيَّة المتنوعة والممتعة من أنشطة وألعاب وفيديوهات تعليمية إلكترونيَّة شيقة وجذابة وتطبيقات مُحببة للأطفال ساهمت بشكل جيد في زيادة مشاركة الأطفال في عملية التعلُّم الذاتي، وقد ظهر ذلك من خلال استجابات الأطفال واكتسابهم لأبعاد الثقافة المتحفيَّة (الثقافة الحضاريَّة، والثقافة الجغرافيَّة، والثقافة الاقتصاديَّة، والثقافة السياحيَّة) وتطبيقها بشكل صحيح في الأنشطة التعليميَّة؛ ممَّا يؤكد الأثر الإيجابي للمتحف الافتراضي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة، وبدا ذلك واضحًا في مدى تنمية معرفة الأطفال بالثقافة الحضاريَّة، والثقافة الجغرافيَّة، والثقافة الاقتصاديَّة، والثقافة السياحيَّة التي تعلموها من خلال أنشطة المتحف الافتراضي، ويتفق ذلك مع ما أشارت إليه دراسة **زاهو جيانجهاي Zhao, Jianghai (2012)**، ودراسة **جمعة زكريا (٢٠١٥)**، ودراسة **فيليب ماكسيم وآخرون Phillip Maxim & et al. (2015)**، ودراسة **أسماء حامد (٢٠١٦)**، ودراسة **سعد حسن وياسمين أحمد (٢٠٢٢)** التي أكَّدت أثر استخدام المتاحف التاريخيَّة الواقعية والافتراضية في تدريس تاريخ مصر القديم على تنمية المفاهيم التاريخيَّة والوعي السياحي، وأهمية المعرفة البصريَّة كميزة تنافسية مستدامة في المتاحف الافتراضيَّة، وأهمية توظيف المتحف الافتراضي في المناهج والبرامج والأنشطة التعليميَّة، وفاعلية المتاحف الافتراضيَّة في جذب انتباه الطفل للتعلم، وفي تنمية المفاهيم لديه بما تتضمنه من تنوع وسائطها المتنوعة.

وهذا يتفق أيضًا مع ما أشارت إليه دراسة **بن عدة حاج محمد (٢٠١٨)** أهميَّة العرض المتحفي في تفعيل ثقافة المتحف، ودراسة **بيسكارين س. Pescarin, S. (2013)**، ودراسة **وفاء أبو المعاطي (٢٠٢٠)**، ودراسة **شيماء محمد (٢٠٢٤)** أهميَّة تنمية المفاهيم التاريخيَّة والتعرُّف على الشخصيات التراثية، ودراسة **بغيدة إبراهيم وعبد الحميد محمد (٢٠١٢)**، ودراسة **ولكر دومينيك Walker, Dominic (2017)**، ودراسة **سهاد عبد الإله (٢٠١٩)** والتي أشارت إلى ضرورة تنمية المهارات والمفاهيم الجغرافيَّة لدى طفل الرَّوضة، ودراسة **جنات عبد الغني (٢٠١٤)**، ودراسة **لاني جيمس Laney James (2015)**، ودراسة **الجوهرة فهد (٢٠٢٠)** والتي أشارت إلى أهميَّة إكساب طفل الرَّوضة المفاهيم الاقتصاديَّة، ودراسة **إيناس أحمد (٢٠١٩)**، ودراسة **إيمان محمود (٢٠٢١)**، ودراسة **بارسوم شاهبو وألوتابي ن.و. Barsom, shahpo & Alotabi, N.W. (2023)**؛ حيث أكَّدت هذه الدراسات أهميَّة دور معلمة رياض الأطفال في تنمية الوعي السياحي لدى طفل الرَّوضة وضرورة تنمية الوعي السياحي لأطفال الرَّوضة، وأهمية التنمية الثقافية للطفل، وتشجيع الطفل على دراسة ثقافة الشعوب وتاريخها، والتعرُّف على الحضارة وأهم الأحداث والشخصيات التاريخيَّة والمعالم الجغرافيَّة والأثريَّة والثقافة السياحيَّة لأطفال الرَّوضة.

وهذا يتفق أيضًا مع نظريَّة بياجيه للنمو العقلي المعرفي؛ حيث يؤكد بياجيه التعليم الحسي وتنظيم العمل بالانتقال من خطوة إلى الخطوة التي تليها، كذلك يجب توفير النشاطات التعليميَّة بشكل يتناسب مع الاستعدادات والقدرات لدى طفل الرَّوضة.

وتخلص الباحثة ممَّا سبق إلى تحقق صحة الفرض الخامس.

الفرض السادس:

ينصُّ الفرض السادس على أنه:

لا تُوجد فروقٌ ذات دلالة إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف الافتراضي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

وللتحقق من صحة الفرض استخدمت الباحثة اختبار "ت" لإيجاد الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف

الافتراضي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة، كما يتضح في جدول (١٨).

جدول (١٨)

الفروق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف الافتراضي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة

ن=٣٠

المتغيرات	الفروق بين القياسين البعدي والتتبعي		ت	مستوى الدلالة	اتجاه الدلالة
	م ف	مج ح ف			
الثقافة الحضاريَّة	-	٠.٢٤	-	غير دالة	-
الثقافة الجغرافيَّة	٠.٢٨	٠.١٦	١	غير دالة	-
الثقافة الاقتصاديَّة	٠.٠٢٨	٠.١٦	١	غير دالة	-
الثقافة السياحيَّة	-	٠.٢٤	-	غير دالة	-
الدرجة الكلية	٠.٠٥٧	٠.٤٨	٠.٧٠	غير دالة	-

ت= ٢.٣٢ عند مستوى ٠.٠١

ت= ١.٦٤ عند مستوى ٠.٠٥

يتضح من جدول (١٨) عدم وجود فروق دالة إحصائيًّا بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف الافتراضي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى نجاح برنامج البحث الحالي لاستمرار أثر وفاعلية برنامج المتحف الافتراضي؛ بما تضمنه من معلومات وصور وألوان وأصوات وتطبيقات وألعاب وأنشطة وفيديوهات تعليمية إلكترونيَّة متنوعة وممتعة للأطفال ساهمت بشكل جيد في زيادة مشاركة الأطفال في عملية التعلُّم الذاتي وبقاء أثر التعلُّم، وقد ظهر ذلك من خلال استجابات الأطفال واكتسابهم لأبعاد الثقافة المتحفيَّة (الثقافة الحضاريَّة، والثقافة الجغرافيَّة، والثقافة الاقتصاديَّة، والثقافة السياحيَّة) وتطبيقها بشكل صحيح في الأنشطة التطبيقية.

وقد اتفقت دراسة **حنان عبده وسولاف أبو الفتح (٢٠١٤)**، ودراسة **كاتزل جيمس وهالبيرن دانييل Katzl, James & Halpern Daniel (2015)**، ودراسة **آلين كاثاريني Allen, Katharine (2016)**، ودراسة **فاتن إبراهيم وحنان عبده (٢٠١٧)**، ودراسة **أريستيدو كوفارا وآخرون Aristeidou, Kouvara & et al. (2022)**، ودراسة **منى محمد (٢٠٢٢)** مع البحث الحالي على أهميَّة المتحف الافتراضي وأنشطته الإلكترونيَّة الفعَّالة في العملية التعليميَّة، وفي تنمية المفاهيم السياسيَّة والقيم لدى أطفال الرَّوضة، وأهمية إعداد البرامج التدريبية لإنشاء المتاحف الافتراضيَّة، وتوظيف المتحف الافتراضي في تنمية بعض مهارات ما قبل القراءة والعمليات الحسابية لدى طفل الرَّوضة.

وهذه النتيجة تتفق مع دراسة **هيكينج أميفون Heyking Amyvon (2012)**، ودراسة **وسام وجيه (٢٠١٨)**، ودراسة **كريمان محمد (٢٠٢١)** والتي أشارت إلى ضرورة تنمية المفاهيم التاريخيَّة في مرحلة الطفولة المبكرة وأهمية تدريس التاريخ لتنمية مهارات التفكير التأملي، ودراسة **إليزابث هايند Elizabeth, Hinde (2010)**، ودراسة **سهر عاطف (٢٠١٩)**، ودراسة **تسنيم حسين وزينب أحمد (٢٠٢٢)** والتي أشارت إلى أهميَّة تنمية المفاهيم الجغرافيَّة لطفل الرَّوضة في ضوء معايير الجودة، ودراسة **ناهيد أوسيران Nahid Osseiran (2011)**، ودراسة **هبة حسن (٢٠١٨)**، ودراسة **ولاء محمد (٢٠٢١)** والتي أكَّدت أهميَّة إعداد البرامج التعليميَّة لتنمية المفاهيم الاقتصاديَّة لطفل الرَّوضة، ودراسة **ماتثيوس أ. Matthews, A. (2012)**، ودراسة **سعيد عبد المعز (٢٠٢١)**، ودراسة **مي محمد (٢٠٢٤)**، والتي أكَّدت أهميَّة إعداد الأنشطة التعليميَّة لتنمية

الثقافة السياحيَّة التاريخيَّة لدى أطفال الرَّوضة، وأهمية إعداد البرامج الإعلامية لتنمية مفهوم الثقافة السياحيَّة لطفل الرَّوضة.

وتخلص الباحثة ممَّا سبق إلى تحقق صحة الفرض السادس.

خلاصة النتائج:

من خلال البحث الحالي تحققت جميع فروض البحث، وكانت نتائج البحث كالآتي:

١- وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة لصالح المجموعة التجريبيَّة.

٢- وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على مقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة لصالح القياس البعدي.

٣- وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة بعد تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وأطفال المجموعة الضَّابطة في القياس البعدي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة لصالح المجموعة التجريبيَّة.

٤- وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة قبل تعرضهم لبرنامج المتحف الافتراضي وبعد التعرض له على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة لصالح القياس البعدي.

٥- عدم وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف الافتراضي على مقياس الثقافة المتحفيَّة المصور الإلكتروني لطفل الرَّوضة.

٦- عدم وجود فروقٍ ذات دلالةٍ إحصائيَّة بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبيَّة في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج المتحف الافتراضي على بطاقة ملاحظة سلوكيات الأطفال المرتبطة بالثقافة المتحفيَّة لطفل الرَّوضة.

التوصيات:

- الاهتمام بتوظيف المتحف الافتراضي في مرحلة رياض الأطفال؛ لما له من أهميَّة في تنمية العديد من المفاهيم والمهارات لأطفال الرَّوضة.
- إعداد برامج متعددة ومتنوعة لتدريب معلِّمات رياض الأطفال والطالبات المعلِّمات على كيفية إعداد المتاحف الافتراضيَّة لأطفال الرَّوضة.
- تدريب معلمات الرَّوضة على استراتيجيات وبرامج تنمية الثقافة المتحفيَّة لأطفال الرَّوضة.

دراسات مقترحة:

- فاعلية برنامج قائم على المجلة الإلكترونيَّة في تنمية الثقافة المتحفيَّة لدى أطفال الرَّوضة.
- فاعلية متحف افتراضي لتنمية الوعي بالتغيرات المناخيَّة لأطفال الرَّوضة.
- فاعلية متحف افتراضي لتنمية الثقافة البصريَّة لدى أطفال الرَّوضة.
- فاعلية استخدام المسرح التفاعلي في تنمية الثقافة المتحفيَّة لأطفال الرَّوضة.

- برنامج قائم على المتحف الافتراضي لتنمية المفاهيم العلمية لأطفال الرَّوضة.
- فاعلية استخدام المتحف الافتراضي في تنمية المهارات اللغويَّة لأطفال الرَّوضة.
- فاعلية برنامج قائم على وسائط تثقيف الطفل لتنمية الثقافة المتحفيَّة لدى طفل الرَّوضة.

المراجع:

أولاً:المراجع العربية

١- ابتهاج مصطفى علي (٢٠١٧): **فاعلية استخدام المتحف الافتراضي في تنمية بعض المفاهيم التاريخية والجغرافية لطفل الروضة،** رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أسيوط.

٢- أحلام قطب فرج (٢٠٢١): فاعلية برنامج قائم على الأنشطة الحسية والرقمية في تنمية بعض المفاهيم الجغرافية والوعي السياحي لدى أطفال الروضة، **المجلة التربوية،** ع٩١، نوفمبر، كلية التربية، جامعة سوهاج.

٣- أحمد السيد عبد الحميد (٢٠١٩): تصور لبرنامج موسيقي مقترح للثقافة المتحفية لدى طفل الروضة، **مجلة جامعة الفيوم لبحوث ودراسات الطفولة،** ع٩، يناير، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة الفيوم.

٤- أحمد جمعة، علي الجمل (٢٠١٢): فاعلية المتاحف الإلكترونية في الدراسات الاجتماعية في تنمية الوعي الأثري لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي، **مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية،** ع٣٨، يناير، كلية التربية، جامعة عين شمس.

٥- أحمد حسن التابعي (٢٠١٢): **فاعلية برنامج قائم على المتاحف الإلكترونية في تنمية الوعي الأثري والتحصيل في مادة الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة طنطا.

٦- أحمد حسين اللقاني، علي أحمد الجمل (٢٠٠٣): **معجم المصطلحات التربوية المعرفة في المناهج وطرق التدريس،** عالم الكتب، القاهرة.

٧- أحمد فؤاد سليمان (٢٠١٥): **تصميم متحف افتراضي للطفل يتضمن مختارات من التصوير لفنون الحضارات المصرية لتفعيل فلسفة وأهداف التربية المتحفية،** رسالة دكتوراه، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.

٨- أسامة سعيد هنداوي وآخرون (٢٠١٥): **تكنولوجيا التعليم والمستحدثات التكنولوجية،** عالم الكتب للنشر والتوزيع، القاهرة.

٩- إسلام محمد عطية (٢٠١٨): تصميم لعرض المعلومات قائم على الرواية بالمتاحف الافتراضية التعليمية لمقرر إلكتروني وأثره في تنمية التحصيل والتفكير التأملي، **مجلة البحث العلمي في التربية،** ع١٩،مج٩، كلية البنات للآداب والعلوم التربوية، جامعة عين شمس.

١٠- أسماء أحمد إسماعيل (٢٠١٢): **فاعلية برنامج كمبيوتري متعدد الوسائط تفاعلي لإكساب بعض المفاهيم التاريخية لطفل الروضة،** رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.

١١- أسماء حامد عبد المقصود (٢٠١٦): المعرفة البصرية كميزة تنافسية مستدامة في المتاحف الافتراضية، **المؤتمر الدولي الرابع لكلية الفنون التطبيقية "الفنون التطبيقية**

(إبداع - تصميم - إنتاج تنافسية)"، ٢٨ – ٢٩ فبراير، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.

١٢- أسماء سيد درويش (٢٠٢١)**: أثر استخدام المتحف الافتراضي في تنمية بعض مفاهيم السلام والهوية الثقافية لدى طفل الروضة**، رسالة دكتوراه، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة أسيوط.

١٣- أسماء سيد درويش وآخرون (٢٠٢٢): فاعلية استخدام المتحف الافتراضي في تنمية بعض مفاهيم السلام لدى طفل الروضة، **المجلة العلمية**، ع٢٠، يناير، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة أسيوط.

١٤- أسماء عبد الحليم عبد اللطيف (٢٠١٩): **أثر توظيف المتاحف الافتراضية في تنمية تحصيل مادة التاريخ لدى طالبات الصف السادس الأساسي في الأردن واتجاهاتهن نحوها**، رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا، الجامعة الهاشمية، الأردن.

١٥- أسماء علي محمد (٢٠١٥): **فعالية برمجية ألعاب كمبيوتر تعليمية في تنمية بعض المفاهيم والميول الاقتصادية لدى أطفال الرياض**، رسالة دكتوراه، كلية رياض الأطفال، جامعة المنيا.

١٦- اعتماد محمد علام وآخرون (٢٠٠٧): **قيم العمل الجديدة في المجتمع المصري**، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.

١٧- آمال أحمد محمد (٢٠١١): **أثر ممارسة التربية المتحفية على النمو المعرفي لطفل الروضة**، رسالة ماجستير، كلية رياض الاطفال، جامعة الاسكندرية.

١٨- إمام محمد البرعي (٢٠٠٩): **تعليم الدراسات الاجتماعية وتعلمها – الواقع والمأمول**، دار العلم والإيمان، كفر الشيخ.

١٩- أماني محمد السيد (٢٠٢٤): **متحف افتراضي لتنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى الأطفال ذوي صعوبات التعلم**، رسالة ماجستير، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة الإسكندرية.

٢٠- أمل السيد خلف(١٩٩٦): **برنامج مقترح لإكساب طفل الروضة من سن ٥-٦ سنوات بعض المفاهيم الجغرافية والتاريخية**، رسالة ماجستير، كلية البنات، جامعة عين شمس.

٢١- أمل عزت رضوان (٢٠١٤): فاعلية برنامج أنشطة تعليمية لتنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى طفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال في مصر، **المجلة العلمية**، ع١، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة المنصورة.

٢٢- إملي ميخائيل صادق (٢٠٠٣): الرحلات كمدخل لتنمية الوعي السياحي لدى طفل ما قبل المدرسة، **مجلة كلية التربية**، ع٣٢، كلية التربية، جامعة طنطا.

٢٣- أميرة صبري عبد الرحمن (٢٠١٧): **بناء القيم الاقتصادية لطفل الروضة وأثرها على اكتساب الطفل مفهوم الانتماء في ضوء التنمية المستدامة**، المؤتمر الدولي الثاني "التنمية المستدامة للطفل العربي كمرتكزات للتغيير في الألفية الثالثة – الواقع والتحديثات" أبريل، كلية رياض الأطفال، جامعة المنصورة.

٢٤- انتصار إبراهيم علي (٢٠٢٢): أنشطة منتسوري كمدخل لتنمية المفاهيم الجغرافية لطفل الروضة، **مجلة كلية التربية**، ع١، مج٣٧، مارس، كلية التربية، جامعة المنوفية.

٢٥- آيات عبد الفتاح الجندي (٢٠١٩): **توظيف متحف افتراضي في تنمية بعض المفاهيم البيئية لدى طفل الروضة**، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة بورسعيد.

٢٦- آيات عبد الفتاح الجندي (٢٠٢١): **متحف الطفل ما بين التقليدي والافتراضي**، مؤسسة حورس الدولية، الإسكندرية.
٢٧- إيمان العربي النقيب (٢٠٠٤): **القيم التربوية في زيارة المتاحف**، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية.
٢٨- إيمان سعد السيد (٢٠١٢): فاعلية أدب الطفل في تنمية الوعي بالتاريخ القومي لدى طفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، **مجلة الطفولة**، ع١١، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.
٢٩- إيمان عبد الغني حسن (٢٠٠٧): **علاقة القيم الاقتصادية للأسرة المصرية بالسلوك الاستهلاكي لطفل الروضة وأثر ذلك على إدراكه لبعض المفاهيم الاقتصادية**، رسالة دكتوراه، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية.
٣٠- إيمان محمود السيد (٢٠٢١): برنامج رحلات مقترح وأثره في تنمية الوعي السياحي لأطفال الروضة بالمملكة العربية السعودية، **مجلة العلوم الإنسانية**، ع١٠، يونيو، كلية التربية، جامعة حائل.
٣١- إيناس أحمد عبد العزيز (٢٠١٩): دور معلمة رياض الأطفال في تنمية الوعي السياحي لدى طفل الروضة، **مجلة دراسات في الطفولة والتربية**، ع٩، أبريل، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة أسيوط.
٣٢- بغداد البدري محمد (٢٠١٧): **فاعلية برنامج لتنمية الانتماء لدى طفل الروضة من خلال الزيارات الميدانية لبعض المتاحف الإقليمية بمحافظة الدقهلية**، رسالة ماجستير، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة.
٣٣- بغيدة إبراهيم وعبد الحميد محمد (٢٠١٢): الأنشطة الفنية كمدخل لتنمية بعض المهارات الجغرافية لدى طفل الروضة، **مجلة الطفولة والتربية**، ع٣، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية.
٣٤- بن عدة حاج محمد (٢٠١٨): أهمية العرض المتحفي في تفعيل ثقافة المتحف، **المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث**، ع٤، المركز القومي للبحوث، غزة.
٣٥- تسنيم حسين عبد الحميد، زينب أحمد محمد (٢٠٢٢): أثر توظيف معلمة الروضة لعناصر مسرح العرائس على تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لطفل الروضة، **مجلة دراسات في الطفولة والتربية**، ع٢١، ج١، أبريل، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة أسيوط.
٣٦- جايز مرزوق دخيل الله (٢٠١٤): **تطوير متحف افتراضي للآثار بالمملكة العربية السعودية وقياس فاعليته في تنمية المفاهيم التاريخية لدى طلاب المرحلة الثانوية واتجاهاتهم نحوه**، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان.
٣٧- جمعة زكريا محمد (٢٠١٥): **أثر استخدام المتاحف التاريخية الواقعية والافتراضية في تدريس تاريخ مصر القديم على تنمية المفاهيم التاريخية والوعي السياحي لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي**، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة دمنهور.
٣٨- جنات عبد الغني إبراهيم (٢٠١٤): دور المشروعات والصناعات الصغيرة في إكساب طفل الروضة مبادئ الثقافة العلمية وبعض المفاهيم الاقتصادية، **مجلة الطفولة والتربية**، ع١٨، أبريل، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية.
٣٩- جنات عبد الغني إبراهيم، سولاف أبو الفتح الحمراوي (٢٠٢٣): دور المتحف الافتراضي في تنمية معرفة طفل الروضة ببعض التغيرات المناخية وتأثيره على وعيه

البيئي، **مجلة دراسات في الطفولة والتربية**، ع٢٧، أكتوبر، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة أسيوط.

٤٠- الجوهرة الدوسري (٢٠١٣): **فعالية وحدة تعليمية قائمة على معايير مقترحة لمجالات الاقتصاد المنزلي لمرحلة رياض الأطفال بالمملكة العربية السعودية**، المؤتمر الدولي الأول بعنوان "رؤية مستقبلية لرياض الأطفال في مصر والوطن العربي"، كلية رياض الأطفال، جامعة دمنهور.

٤١- الجوهرة فهد خالد (٢٠٢٠): مدى معرفة أطفال الروضة بعض المفاهيم الاقتصادية في ضوء رؤية السعودية ٢٠٣٠ من وجهة نظر المعلمات، **المجلة العلمية**، ع٢، مج٢١، كلية العلوم الإنسانية والإدارية، جامعة الملك فيصل.

٤٢- جيهان عبد الفتاح عزام (٢٠١٢): برنامج زيارات متحفية لتنمية الوعي الأثري والانتماء لدى طفل الروضة، **مجلة الطفولة، ع١٠، كلية رياض الأطفال**، جامعة القاهرة.

٤٣- حسين إبراهيم العطار (٢٠١٥): **المتاحف عمارة وفن وإدارة**، هبة النيل العربية للنشر والتوزيع، القاهرة.

٤٤- حنان عبده غنيم (٢٠٠٨): **تبسيط بعض المفاهيم البيولوجية لطفل الروضة باستخدام المتحف الافتراضي**، رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية.

٤٥- حنان عبده غنيم (٢٠١٠): **فاعلية استخدام متحف افتراضي لمصر وتراثها في تنمية بعض جوانب ثقافة طفل الروضة**، رسالة دكتوراه، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية.

٤٦- حنان عبده غنيم، سولاف أبو الفتح الحمراوي (٢٠١٤): فعالية برنامج تدريبي لإنشاء المتاحف الافتراضية لطالبات الدراسات العليا بكلية رياض الأطفال، **مجلة التربية وثقافة الطفل**، ع٣، ج٢، أكتوبر، كلية رياض الأطفال، جامعة المنيا.

٤٧- حنان محمد صفوت (٢٠١٣): **فاعلية برنامج مقترح باستخدام أنشطة أدب الطفل لتنمية بعض المفاهيم التاريخية لمصر الفرعونية عند أطفال الروضة**، المؤتمر الدولي الثالث، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.

٤٨- حنان محمد عبد الحليم (٢٠١٥): برنامج قائم على الألعاب التربوية لتنمية القيم الاقتصادية لدى طفل الروضة، **مجلة الطفولة**، ع٢٠، مايو، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.

٤٩- خالد الدغيم (٢٠١٤): **الإعلام السياحي وتنمية السياحة الوطنية**، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان.

٥٠- داليا محمد نبيل (٢٠٠٩): **فاعلية متحف افتراضي على شبكة الإنترنت مبني على المفاهيم الفلسفية والجمالية للفن الإسلامي الأورومتوسطي لإثراء مجال التربية الفنية**، رسالة دكتوراه، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.

٥١- دينا أحمد إسماعيل (٢٠٠٩): **المتاحف التعليمية الافتراضية**، عالم الكتب، القاهرة.

٥٢- دينا أحمد حامد (٢٠٢٣): متطلبات توظيف المتاحف الافتراضية لتنمية المهارات اللغوية لطفل الروضة، **مجلة بحوث ودراسات الطفولة**، ع١٠، مج٥، ج١، ديسمبر، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة بني سويف.

٥٣- راندا عبد العليم أحمد (٢٠١١): دور الألعاب التعليمية في التثقيف المالي لأطفال الرياض، **مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس**، ع٣، مج٥، يوليو، رابطة التربويين العرب.

٥٤- رانيا أحمد سيد وآخرون (٢٠١٧): التقنيات الرقمية الحديثة وارتباطها بمفهوم المتحف الافتراضي، **مجلة الفنون والعلوم التطبيقية**، ع١، مج٤، كلية الفنون التطبيقية، جامعة دمياط.
٥٥- رانيا عادل زهيري (٢٠١٥): **فاعلية برنامج أنشطة متحفية لتنمية بعض عناصر التراث الشعبي لطفل الروضة**، رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة دمنهور.
٥٦- رجاء علي عبد العليم (٢٠١٧): **المستحدثات التكنولوجيَّة والتجديد التربوي**، دار الفكر العربي، القاهرة.
٥٧- رجائي عبد الله إبراهيم (٢٠٢١): دور المتحف الافتراضي في التعليم الهجين لإفادة معلمة المستقبل بالطفولة المبكرة في المهارات والثقافة الفنية، **مجلة التربية**، ع١٩٠، ج٥، كلية التربية، جامعة الأزهر.
٥٨- رشا صلاح الدين جمال (٢٠٠٥): **فاعلية استخدام برنامج تفاعلي للرسوم المتحركة في تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى أطفال الروضة**، رسالة ماجستير، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.
٥٩- رضا البرنس محمد (٢٠١٨): **فعالية الدمج بين المتاحف الواقعية والمتاحف الافتراضية في تدريس التاريخ في تنمية التفكير التحليلي والوعي بالأمن القومي المصري لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية**، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة طنطا.
٦٠- رضوان رضوان علي، ريهام أحمد عفيفي (٢٠١٨): فعالية تصور مقترح لكتالوج فني لتعريف الطفل ببعض المعالم السياحية بجمهورية مصر العربية، **مجلة رعاية وتنمية الطفولة**، ع١٦، مركز رعاية وتنمية الطفولة، جامعة المنصورة.
٦١- رنا علاء الدين عبد المنعم (٢٠١٩): **برنامج تدريبي للطالبة المعلمة لإنتاج حقيبة متحفية لتنمية الثقافة السياحية لدى طفل الروضة**، رسالة دكتوراه، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة.
٦٢- ريهام أحمد عفيفي (٢٠٢٠): فاعلية فن الكولاج في تنمية الثقافة المتحفية وبعض قيم المواطنة وبقاء أثر التعلم لدى الأطفال ضعاف السمع، **مجلة التربية وثقافة الطفل**، ع٢ مج١، ج١، يناير، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة المنيا.
٦٣- ريهام ربيع مصطفى (٢٠١٣): **تنمية بعض المفاهيم الاقتصادية باستخدام الأنشطة المسرحية وعلاقتها بمظاهر السلوك التوافقي لطفل الروضة (٤-٦) سنوات**، رسالة دكتوراه، كلية رياض الأطفال، جامعة بورسعيد.
٦٤- ريهام عبد الرازق محمود (٢٠٠٨): **فاعلية استخدام برنامج مقترح في إكساب الثقافة المتحفية لأطفال مرحلة ماقبل المدرسة**، رسالة ماجستير، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.
٦٥- زينب أسعد محفوظ (٢٠١٨): برنامج مقترح لتنمية الثقافة السياحية لدى طفل ما قبل المدرسة باستخدام الوسائط المتعددة في ضوء الاتجاهات العالمية الحديثة، **المجلة العربية للتربية النوعية**، ع٥، أكتوبر، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب.
٦٦- سارة بدير إبراهيم (٢٠١٣): **تصميم الصفحة الرئيسة والعروض الفنية للمتحف الافتراضي عن مملكة الحيوان للطفل المصري**، رسالة ماجستير، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.

٦٧- سالي أحمد وحيد (٢٠١٧): **توثيق الأزياء المصرية بالمتاحف الافتراضية**، رسالة ماجستير، كلية الاقتصاد المنزلي، جامعة حلوان.
٦٨- سامية موسى، أمل خلف (٢٠٠٨): **التربية المكتبية والمتحفية لطفل الروضة**، عالم الكتب، القاهرة.
٦٩- سحر إبراهيم بكر (٢٠١٣): دور مؤسسات ما قبل المدرسة في تنمية الوعي السياحي لدى طفل رياض الأطفال، **مجلة الطفولة والتربية**، ع١٤، مج٥، أبريل، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية.
٧٠- سعد حسن محي الدين، ياسمين أحمد محمود (٢٠٢٢): متحف افتراضي لقطع ملبسية مصرية أثرية مستنسخة، **مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية**، ع٤٣، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا.
٧١- سعيد عبد الكريم الحجي (٢٠١٦): المتحف الافتراضي والتقنيات الحديثة المستخدمة في عرض التراث الأثري، **مجلة جامعة دمشق**، ع٢، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، جامعة دمشق.
٧٢- سعيد عبد المعز علي (٢٠٢١): فاعلية برنامج قائم على الأنشطة التعليمية لتنمية الثقافة السياحية التاريخية لدى أطفال الروضة، **مجلة الطفولة والتربية**، ع٤٥، مج١٣، ج٢، يناير، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية.
٧٣- سلوى أبو بكر، نادية عبد العزيز (٢٠١٨): **تنمية المفاهيم التاريخية والجغرافية لطفل الروضة**، دار المسيرة للطباعة والنشر، عمان.
٧٤- سناء علي يوسف (٢٠١٧): **مكتبة ومتحف الطفل**، دار الرشد، الرياض.
٧٥- سناء علي يوسف (٢٠١٩): دور الروضة في تنمية الوعي الثقافي لدى الطفل من خلال التربية المتحفية: دراسة وصفية، **مجلة البحث العلمي في التربية**،ع٣، ج٣، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، جامعة عين شمس.
٧٦- سهاد عبد الإله النجار (٢٠١٩): **أثر استخدام الأنشطة التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى طفل الروضة**، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الإسراء الخاصة.
٧٧- سهر عاطف عبد القادر (٢٠١٩): فاعلية برنامج تربية حركية لتنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى طفل الروضة في ضوء معايير الجودة، **المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة**، ع٤، مج٥، أبريل، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة المنصورة.
٧٨- سهر عاطف عبد القادر (٢٠٢٤): فاعلية الجولات الافتراضية باستخدام تطبيقات جوجل الرقمية لتنمية الوعي السياحي ومهارات التعلم الذاتي لدى طفل الروضة، **مجلة التربية وثقافة الطفل**، ع١، مج٣، ج١، أبريل، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة المنيا.
٧٩- سهى إبراهيم نصار (٢٠١٥): **دور المدارس في نشر الثقافة المتحفية في مصر**، رسالة ماجستير، كلية السياحة والفنادق، جامعة حلوان.
٨٠- سولاف أبو الفتح الحمراوي (٢٠١٣): **فعالية كل من المتحف العادي والافتراضي في تنمية بعض المفاهيم الجيولوجية "دراسة مقارنة"**، المؤتمر الدولي الأول بكلية رياض الأطفال (رؤية مستقبلية لرياض الأطفال في مصر والعالم العربي)، ٢٧-٢٨ أبريل، كلية رياض الأطفال، جامعة دمنهور.

٨١- سولاف أبو الفتح الحمراوي (٢٠١٤): **متاحف ومكتبات الأطفال**، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية.
٨٢- سولاف أبو الفتح الحمراوي (٢٠١٩): فعالية المتحف الافتراضي في إكساب بعض المفاهيم الجنسية لطفل الروضة في ضوء أهداف التربية الجنسية، **مجلة دراسات في الطفولة والتربية**، ع٨، يناير، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة أسيوط.
٨٣- سولاف أبو الفتح الحمراوي (٢٠٢٠): اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو متحف الطفل في ضوء ثقافتهن المتحفية، **مجلة الطفولة والتربية**، ع٤٣، مج١٢، يوليو، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية.
٨٤- سولاف أبو الفتح الحمراوي، شوق عبادة النكلاوي (٢٠٢١): استخدام متحف افتراضي قائم على القصص التفاعلية لتنمية مفهوم الأمن والسلامة لطفل الروضة في ضوء مبادئ التربية الأمانية، **مجلة الطفولة والتربية**، ع٤٨، ج١، أكتوبر، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة الإسكندرية.
٨٥- سولاف أبو الفتح الحمراوي (٢٠٢٣): متحف افتراضي مشتمل على مكتبة لتنمية معرفة معلمة الروضة ببعض المهارات الرقمية والاتجاه نحوها في ضوء الرؤية الاستراتيجية للتعليم مصر ٢٠٣٠، **مجلة الطفولة والتربية**، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية.
٨٦- سيدة حامد عبد العال (١٩٩٨): **الثقافة المتحفية متحف الطفل كنموذج المؤتمر العلمي السنوي طفل الغد وتنشئته**، مارس، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.
٨٧- شوق عبادة أحمد (٢٠١٥): **فاعلية استخدام المسرح المتحفي كوسيط لتنمية الثقافة المتحفية لدى الطفل**، رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.
٨٨- شيماء المغاوري أحمد (٢٠١١): **فاعلية استخدام الألعاب الأكاديمية في تنمية الثقافة الجغرافية والحس المكاني لطفل ما قبل المدرسة**، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة طنطا.
٨٩- شيماء محمد أحمد (٢٠٢٤): **فاعلية المتاحف الافتراضية في تنمية مفاهيم التراث المصري لدى طفل الروضة**، رسالة ماجستير، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، جامعة عين شمس.
٩٠- شيماء وفيق محمد (٢٠١٢): **فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية بعض مهارات الإدراك البصري لدى طلاب كلية التربية النوعية**، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة طنطا.
٩١- صلاح الدين عرفة (٢٠٠٥): **تعليم الجغرافيا وتعلمها في عصر المعلومات**، عالم الكتب، القاهرة.
٩٢- عائشة حمد علي وآخرون (٢٠١٨): تصميم متحف افتراضي للأزياء التقليدية في المملكة العربية السعودية، **مجلة التصميم الدولية**، ع ٢، مج٨ أبريل، الجمعية العلمية للمصممين.
٩٣- عبد الرؤوف أبو السعد (٢٠١٨): **الطفل وعالمه الثقافي "التقدم والازدهار الوطني والقومي**، مكتبة نانسي، دمياط.
٩٤- عبلة حنفي عثمان (٢٠٠٢): التربية المتحفية وثقافة الطفل، **مجلة الطفولة والتربية**، ع٦، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية.
٩٥- عبير صبحي دياب (٢٠١٨): **التربية المتحفية**، المركز القومي لثقافة الطفل، وزارة الثقافة.

٩٦- عثمان عبد الغني (٢٠٠٤): **فعالية مدخل الخبرة اللغوية في إكساب بعض المفاهيم والاتجاه نحو تعلم الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية**، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس، ع٩، كلية التربية، جامعة عين شمس.
٩٧- عزة أحمد محمد (٢٠١٢): **فاعلية توظيف الرموز الشعبية في المتحف الافتراضي لتنمية بعض جوانب الثقافة الشعبية لدى طفل الروضة**، رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.
٩٨- عزة محمد سامي (٢٠٢١): **فاعلية متحف افتراضي لاكتساب طفل الروضة بعض المفاهيم الجغرافية**، رسالة ماجستير، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة.
٩٩- علا حسن كامل (٢٠١٨): فاعلية كتب الأطفال الإلكترونية لتنمية مفهوم الثقافات المتعددة لأطفال الروضة، **مجلة الطفولة**، ع٣٠، سبتمبر، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة.
١٠٠- علي جودة محمد (٢٠٠٨): **اتجاهات حديثة في تدريس التاريخ**، مركز الشرق، بنها.
١٠١- علي عطية (٢٠١١): فاعلية برنامج مقترح باستخدام الألعاب التربوية في إكساب بعض المفاهيم الجغرافية لدى أطفال الروضة (٥-٦) سنوات، **مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية**، ع٥، كلية التربية، جامعة عين شمس.
١٠٢- عماد أحمد حسن (٢٠١٦): **اختبار المصفوفات المتتابعة الملون لرافن**، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.
١٠٣- عمران فرج عبد السلام (٢٠١٤): مفهوم التنمية السياحية المستدامة بين الرؤيا والتطبيق، **مجلة العلوم الإنسانية والتطبيقية**،ع٢٦، كلية الآداب والعلوم، الجامعة الأسرية الإسلامية، زليتن.
١٠٤- غادة دسوقي المعداوي (٢٠١٤): **استراتيجية لعرض الآثار المصرية في المتاحف العالمية خارج مصر من خلال متحف افتراضي**، رسالة دكتوراه، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.
١٠٥- فاتن إبراهيم عبد اللطيف، حنان عبده غنيم (٢٠١٧): توظيف المتحف الافتراضي التعليمي في تنمية بعض مهارات ما قبل القراءة والعمليات الحسابية لدى طفل الروضة في ضوء نظريات التعلم، **مجلة كلية التربية**، ع١، ج٢، يناير، كلية التربية، جامعة بني سويف.
١٠٦- فاتن سليم بركات (٢٠٠٤): الإعلانات التجارية في التليفزيون العربي السوري وتأثيرها في الطفل، **مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس**، ع٢، مج٢، الجمعية العلمية لكليات التربية في الجامعات العربية.
١٠٧- فارعة حسن محمد (٢٠٠٧): **تقويم المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية**، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة عين شمس.
١٠٨- فارعة حسن محمد، محمد رجب عبد الحكيم (٢٠١٥): **تعليم الجغرافيا والمواطنة**، عالم الكتب، القاهرة.
١٠٩- فاطمة علي أحمد وآخرون (٢٠٢٢): أثر استخدام المجلة الإلكترونيَّة في تنمية مفاهيم ترشيد استهلاك وقت طفل الرَّوضة، **المجلة العلمية**، ع٢، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة المنصورة.

١١٠- كريمان محمد بدير (٢٠٢١): فاعلية المتحف الافتراضي في تنمية المفاهيم التاريخية في مرحلة الطفولة المبكرة، **مجلة دراسات في الطفولة والتربية**، ع١٦، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة أسيوط.

١١١- لمى خالد مليحان (٢٠٢٣): فاعلية استخدام المتحف التاريخي الافتراضي أثناء تدريس مبحث التاريخ في تنمية متعة التعلم لدى الطلبة، **مجلة العلوم التربوية**، ع٣، مج٣١ يوليو، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة القاهرة.

١١٢- لمياء أحمد محمد (٢٠١٢): **توظيف النماذج المتحفية في تنمية الانتماء لدى أطفال الروضة بمحافظة الشرقية**، رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.

١١٣- لمياء محمد سالم (٢٠١٥): **فاعلية توظيف المتاحف الافتراضية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري في مادة الحاسوب والاتجاه نحوها لدى طالبات الصف الخامس الأساسي**، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.

١١٤- لميس محمد سعيد (٢٠١٩): فاعلية برنامج تدريبي للطالبة المعلمة لتصميم وإنتاج متحف افتراضي لطفل الروضة، **مجلة الطفولة والتربية**، ع٣٩، مج١١، يوليو، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة الإسكندرية.

١١٥- لينا أحمد خليل (٢٠٢٣): دور المتحف الافتراضي كوسيط سياحي من وجهة نظر طلاب كلية السياحة بجامعة الملك عبد العزيز، **المجلة المصرية للدراسات المتخصصة**، ع٤٠، أكتوبر، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس.

١١٦- ماهر الزيادات، محمد قطاوي (٢٠١٨): **الدراسات الاجتماعية طبيعتها وطرائق تعليمها وتعلمها**، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان.

١١٧- محمد سيد حلاوة (٢٠١٨): **الأنشطة في مكتبات ومتاحف الأطفال**، الإسكندرية، دار المعرفة الجامعية.

١١٨- محمد عطية خميس (٢٠١٥): بين المتاحف والمعارض الافتراضية، **مجلة تكنولوجيا التعليم**، ع١، مج٢٥، يناير، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم.

١١٩- محمد عطية خميس (٢٠١٨): **بيئات التعلم الإلكتروني**، دار السحاب للنشر والتوزيع، القاهرة.

١٢٠- محمد محمد أحمد وآخرون (٢٠١٩): توظيف المتحف الافتراضي في تنمية مفهوم الثقافة البيئية لدى طفل الروضة، **المجلة العلمية**، ع١٤، يناير، كلية رياض الأطفال، جامعة بورسعيد.

١٢١- محمد منير محمد (٢٠١٥): **أثر استخدام المتاحف الافتراضية التفاعلية في تنمية مفاهيم ومهارات النقد الفني لدى طلاب الفرقة الثالثة التربية الفنية**، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة المنيا.

١٢٢- محمود شريف زكريا (٢٠١٥): تطبيقات تقنيات المعلومات والعنكبوتية العالمية في المتاحف الافتراضية العربية ودورها في إتاحة المعلومات المتحفية (دراسة ميدانية)، **مجلة بحوث في علم المكتبات والمعلومات**، ع١٥، سبتمبر، مركز بحوث نظم وخدمات المعلومات كلية الآداب، جامعة القاهرة.

١٢٣- مرفت حامد محمد (٢٠١٧): فاعلية متحف افتراضي مقترح في تنمية مهارات قراءة الصور ورفع مستوى التحصيل في العلوم لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، **المجلة المصرية للتربية العلمية**، ع١، مج٢٠، الجمعية المصرية للتربية العلمية.

١٢٤- مرفت سيد مدني (٢٠١٣): فاعلية استخدام بيئة الأركان التعليمية في تنمية بعض القيم الاقتصادية لدى طفل الروضة، **مجلة الطفولة والتربية**، ع١٦، ج٢، أكتوبر، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية.

١٢٥- مروة الشناوي (٢٠١٥): **تنمية الوعي السياحي لدى طفل الروضة**، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان.

١٢٦- مروة حسن عبد المجيد (٢٠١٢): معايير تصميم وبناء بيئة التعلم الافتراضية ثلاثية الأبعاد ضمن العوالم الافتراضية الحالية Virtual Worlds، **مجلة الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية**، ع٦، الجمعية العربية لتكنولوجيات التربية.

١٢٧- مروة عبد الرازق محمد (٢٠١٨): **دور المتحف الافتراضي في تدريس التربية الفنية لتلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي لتنمية حوار الثقافات**، رسالة دكتوراه، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، جامعة عين شمس.

١٢٨- منال سعدي، سولاف أبو الفتح الحمراوي (٢٠١٣): **فاعلية متحف افتراضي في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لطفل الروضة**، المؤتمر الإقليمي الثاني للتعليم الإلكتروني، ٢٥ – ٢٧ مارس، الكويت.

١٢٩- منصور إبراهيم عبد الهادي وآخرون (٢٠١٧): فاعلية استخدام المتحف الافتراضي في تنمية بعض المفاهيم التاريخية والجغرافية لطفل ما قبل المدرسة، **مجلة دراسات في التعليم العالي** ، ع١٢، مركز تطوير التعليم الجامعي، جامعة أسيوط.

١٣٠- منى محمد خليفة (٢٠٢٢): برنامج مقترح قائم على استخدام المتحف الافتراضي في تنمية المفاهيم السياسية لطفل الروضة، **مجلة شباب الباحثين**، ع١٣، أكتوبر، كلية التربية، جامعة سوهاج.

١٣١- منى محمد خليفة (٢٠٢٢): **برنامج مقترح قائم على استخدام المتحف الافتراضي في تنمية المفاهيم السياحية والاستمتاع بالتعلم لدى طفل الروضة**، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة سوهاج.

١٣٢- منى محمد عبد الله (٢٠١٣): **فاعلية برنامج لتنمية بعض المفاهيم الاقتصادية وعلاقتها بالمهارات الحياتية لدى طفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال**، رسالة دكتوراه، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.

١٣٣- مها كمال بدوي (٢٠٢١): **فاعلية نمط تقديم المتحف الافتراضي في إكساب أطفال الروضة بعض المفاهيم التاريخية**، رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة.

١٣٤- مها كمال حفني، يارا إبراهيم محمد (٢٠١٧): فاعلية وحدة جغرافية مقترحة قائمة على مدخل منتسوري في تنمية الحس الجغرافي وبعض مهارات قراءة الخريطة لطفل الروضة"، **مجلة كلية التربية**، ع٢، مج٣٣، ج١، أبريل، كلية التربية، جامعة أسيوط.

١٣٥- مها كمال حفني، يارا إبراهيم محمد (٢٠٢٢): وحدة أنشطة مقترحة في الجغرافيا قائمة على الجولات الافتراضية باستخدام تطبيقات جوجل لتنمية المفاهيم الجغرافية الطبيعية والتفكير البصري لطفل الروضة وأثرها على المهارات الرقمية لديه، **مجلة كلية التربية**، ع١، مج٣٨، يناير، كلية التربية، جامعة أسيوط.

١٣٦- مها مختار جمعة (٢٠١١): **دور القصص الديني في إكساب طفل الروضة الوعي بالتاريخ المصري القديم**، رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية.

١٣٧- مي محمد محمود (٢٠٢٤): فاعلية برنامج إعلامي لتنمية مفهوم الثقافة السياحية لطفل الروضة، **مجلة الطفولة**، ع٤٧، مايو، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة.
١٣٨- ناهد محمد شعبان (٢٠٢١): فاعلية برنامج قائم على استخدام استراتيجية "فكر – زاوج – شارك" في تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى طفل الروضة، **مجلة الطفولة والتربية**، ع٤٦، مج١٣، ج٢، أبريل، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية.
١٣٩- نهى نجدي محمد (٢٠١٧): **استخدام المتاحف الافتراضية لتنمية مهارات التخيل التاريخي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية**، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة المنوفية.
١٤٠- نورة حمدى محمد (٢٠١٦): دور مجلات الأطفال المتخصصة في إمداد الطفل بالقيم الاقتصادية بالتطبيق على "مجلة المستثمر الذكي"، **المجلة المصرية لبحوث الإعلام**، ع٥٥، يونيو، كلية الإعلام، جامعة القاهرة.
١٤١- هانم سمير عبد السميع (٢٠٢٣): **فاعلية برنامج قائم على استخدام الرحلات التخيلية لتنمية بعض المفاهيم الجغرافية لطفل الروضة**، رسالة ماجستير، كلية التربية النوعية، جامعة بنها.
١٤٢- هبة حسن حسن (٢٠١٨): فعالية برنامج قائم على استراتيجية خرائط المفاهيم في اكتساب طفل الروضة بعض المفاهيم الاقتصادية، **مجلة دراسات في الطفولة والتربية**، ع٧، أكتوبر، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة أسيوط.
١٤٣- هبة مصطفى طه (٢٠١٥): **تطوير متحف فني افتراضي قائم على التفاعلات المتعددة لتنمية التذوق الفني وبقاء أثر التعلم**، رسالة ماجستير، كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد.
١٤٤- هناء حامد زهران (٢٠٠٤): **التنمية السياحة وبرامج تنميتها**، عالم الكتب، القاهرة.
١٤٥- هناء قاسم الحمود (٢٠١٠): **دور معلمة الروضة في بناء القيم الاقتصادية لدى أطفال الرياض ما بين (٥-٦) سنوات**، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة دمشق.
١٤٦- هنية محمود علي (٢٠١٣): **فاعلية برنامج مقترح لتنمية بعض القيم الاقتصادية لدى طفل الروضة باستخدام التعلم النشط**، رسالة دكتوراه، كلية التربية بالوادي الجديد، جامعة أسيوط.
١٤٧- وداد عبده السيد (٢٠١٣): **أثر تعدد استراتيجيات إنتاج متحف افتراضي ثلاثي الأبعاد على تنمية بعض مهارات الاستقصاء العلمي**، رسالة ماجستير، كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد.
١٤٨- وسام وجيه محمد (٢٠١٨): فاعلية المتاحف الافتراضية في تدريس التاريخ لتنمية مهارات التفكير التأملي لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي، **مجلة كلية التربية**، ع١١٦، مج ٢٩، ج٥، أكتوبر، كلية التربية، جامعة بنها.
١٤٩- وفاء أبو المعاطي يوسف (٢٠٢٠): استخدام استراتيجية السرد القصصي القائم على الشخصية التراثية لتنمية بعض المفاهيم التاريخية لدى طفل الروضة، **مجلة التربية وثقافة الطفل**، ع١، مج١٦، ج٣، أكتوبر، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة المنيا.
١٥٠- وفاء الصديق (٢٠٢٣): **تراثنا بين الماضي والحاضر والمستقبل**، مطابع المجلس الأعلى للآثار، القاهرة.

١٥١- ولاء محمد عطية (٢٠٢١): فاعلية برنامج قائم على الدراما الاجتماعية في اكتساب طفل الروضة بعض المفاهيم الاقتصادية، **المجلة العلمية،** ع١٩، يونيو، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة أسيوط.

١٥٢- وليد سالم الحلفاوي (٢٠١٤): **مكتبات ومتاحف الأطفال التقليدية إلى الرقمية،** دار الفكر، عمان.

١٥٣- ياسمين فتحي إبراهيم (٢٠١٤): **فاعلية برنامج قائم على مصادر تعليمية متنوعة في تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لطفل الروضة في ضوء معايير الجودة،** رسالة دكتوراه، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.

ثانيًا: المراجع الأجنبية

154- Abrantes, Anabela Rolo (2014): **Learning of Usability and Prototyping and its Application in the Design of Virtual Museum**, Master's Degree, University of Lisbon, Computer Science, Lisbon.

155- Al Najdi K. & Frenstrom Bannon (2003): **Using on line museums to teach art in Kuwait public school**, Research for education and Arts, 9(9), 10-11.

156- Alison Graza (2016): **Teaching Cultural Awareness Using the Four Skills,** Master of Arts in Teaching Degree at the school for international training, Brattleboro, Vermont.

157- Allen, Katharine Rose (2016): **Building Bridges Between the Virtual and Real, A Study of Augmented and Virtual Realities in them, University of California,** Moving Image Archive Studies, Los Angeles, UCLA Electronic Theses and Dissertations.

158- Ambusaidi, N.A. & Al-Rabaani, A.H. (2019): The efficiency of virtual museum in development of grade eight student's achievements and attitudes towards archaeology in Oman, **International Journal of Educational Research Review,** 4 (4), 496-503.

159- Anderson Imbert & Mendez Wendy (2018): **Intelligent Virtual Environments for training Multi, agents Approach Technology Enhanced,** Learning, pp. 41-55.

160- Antonaci Alessandra, OttMichela (2014): **The Virtual Museums and Learning Innovation,** International scientific conference E-learning and software for education Bucharest, 2, 28-33.

161- Arayaphan, Sirasakmol O.& et al. (2022): **Enhancing Intrinsic Motivation of Librarian Students using Virtual Reality for Education in the Context of Culture Heritage Museums**, TEM Journal, 11 (2), 620.

162- Aristeidou, Kouvara, & et al. (2022): **Virtual Museum Tours for Schools, Teachers Experiences and Expectations**, In 2022 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON) (pp. 201-209), IEEE.

163- Assenmacher, Milman Sarah (2008): **World Wide Museums, An Analysis of Museum Education Websites,** University of Houston, Educational Technology, United States Texas, ProQuest Dissertations Publishing.

164- Atagok, Tomur & Ozcan, Oguzhan (2001): **Virtual Museums in Turkey,** Museum International, 53(1), 42-45.

165- Barbara Wolf & Elizabeth Wood (2012): The Role of Museum Education intervention in developing some positive Behaviores among Preschool Children, **Journal of Museum Education**, Vol. (37), No.(1).

166- Barsom, Shahpo Alfadil & Alotabi, N.W. (2023): **The Effectiveness of a Program Based on Electronic Interactive Activities in Developing the Tourism Awareness of Kindergarten Children,** Information Sciences Letters, 12, 3. Available at: http://digitalcommons.aaru.edu.jo/isl/vol12/iss3/38.

167- Carter, James, R (2008): Dora the Explore, Preschool Geographic Educator, **Joural of Geography,** Vol.(7), N.(3).

168- Chapman, H., Gaffiney, V, & Moulden, H. (2010): The Eton Myers collection virtual museum, **Journal of Humanities & Art Computing, A Journal of Digital Humanities,** 4 (1/2), 81-93.

169- Chau, T. Samsudin (2018): Graspable Multimedia, A Study of the Effect of A Multimedia System Embodied with Physical Artifacts on Working Memory Capacity of Preschoolers, **Journal of Educational Technology,** TOJET. 17(1). Pp69-91.

170- Daniela, Linda (2020): **Virtual Museums as Leaning Agents, Faculty of Education Psychology and Art,** Scientific Institute of Pedagogy, University of Latvia, LV1086, Riga.

171- David, S. (2009): **Derezates Adavanced Generalist,** Social Work Practice Sage Publications, LTD, London, U.K.

172- Delello, Julie Anne (2019): **The Development of a Virtual Science Museum for the Public Understanding of Science in Eastern China and in the United States,** Texas A&M University, Science education. United States Texas, Dissertation Abstracts International.

173- Dong, Shaochun & et al. (2006): **Earth Science Digital Museum (ESDM): Toward a New Paradigm for Museums**, Computers & Geosciences., 32(6), 793-802.
174- Durmus, Alparslan & Mahirroglu, Ahmet (2013): **Student's opinion's about virtual Science and Technology museum and educational Interface Agent,** Mevlana International Journal of Education (MIJE), Vol.3, (1), pp. 26-39.
175- Elaby, S. (2022): Distance Education Experiences of Middle School 7th Grade Students in the turkey during Covid-19 Pandemic: Virtual Museum Example, **Turkish Online Journal of Distance Education,** 23 (1), 237-256.
176- Elizabeth Hinde, & et al. (2010): **The integration of Literacy and Geography, The Arizona Geoliteracy Program's Effect on Readnig Comprehension,** Theory and Research in Social Education Vol.(35), No.(3).
177- Elizabeth Mosterman (2012): **A frame work for designing interactive multimedia to scaffold young children's under standing of historical choronology**, instructional since, vol. (30), No. (3).
178- Englert, C. (2011): **The virtual history museum learning U.S.A history in diverse eighth grade classroom,** remedial and special education, 32 (5) 223-229.
179- Farhana Borg (2017): **Economic (in) equality and sustainability preschool children's views of the economic situation of other children in the world,** Early child Development and Care.
180- Farouk, M., & Pescarin, S. (2013): **Terminology, Definitions and types for virtual museums,** WP2.1b. January, Retrieved 15/10/2019,fromhttp://www.vmust.net/sites/default/files/D2.1b_ter m-inology.pdf).
181- Giaccardi, E. (2016): **Collective storytelling and social creativity in the virtual museum, A case study,** Design Issues, Summer 2016, Vol. 22 Issue 3, p.13p. 4 Black and White Photographs, 22(3), 29-41.
182- Haenlein, M.& Kaplanm, A. (2019): **Brief History of Articicia Intelligence, on the Past, Present, and future of Artificial Intelligence California,** Management, Review, 0008125619864925.
183- Hein, G.E. (1998): **Learning in The Museum, U.S.A,** Roultdege.

184- Hemming, Christopher (2011): **Young Children Concepts in History Developing Concepts in Relation to Citizenship Teaching,** Vol. (8), No. (2).
185- Heyking Amyvon (2012): Histrocial Thinking Program in the Early Years, American Educational Research, **Journal**, Vol. (29), No. (4).
186- Howard, J. (2004): **Virtual Mueseum Teacher Guide**, Available at: http://ww.sdcoe.k12.ca.us/score/blm/blmtg.htm.
187- Ilhan, Erol M., & Ozdemir, F. (2022): Virtual museum experiences of primary school teacher candidates during the COVID-19 pandemic process, **Malaysian Online Journal of Educational Technology, 1**0 (4), 232-243.
188- Islek, D. (2022): **The Determination of Students Opinions on Museum Activities Integrated with Virtual Environments**, In Resilience and Future of Smart Learning, Proceedings of 2022 International Conference on Smart Learning Environments, (pp. 197-206).
189- Jodi M. (2015): **Geographic Literacy and world knowledge Among Unergraduate college Students, Master Science in Geography,** Blacksburg: Virginia polytechnic, Master Science in Geography, Blacksburg: Virginia polytechnic Institute and state University.
190- Jodidio Ph.(2010): **Architecturenow museum** , Taschen , Italy.
191- Julia Resnik (2017): Multicultural Education- Good for Business but Not for the state? The IB Curriculum and Global Capitalism, **British Journal of Education Studies,** V. 57, N.3, Sep, EJ852138.
192- Julie Holmes, A. (2012): **Use of Pre-and post Museum Visit Classroom Activities by Kindergarten Children in Developing some patrotism Values**, Literacy information and computer Education Journal, Special Issue, Vol. (1), No. (1).
193- Kampou Ropoulou M. & et al. (2013): **The Virtual Museum in Educational Practice,** Review of European Studies, Vol. 5. No. 4.
194- Katzl, James & Halpern, Daniel (2015): Can virtual Museums motivate Students? Toward a Constructivist Learning Approach, **Journal of Science Education and Technology New York,** 24 (6).
195- Kubiatko Milan & et al. (2013): **Gender and Grade Lvel as Factors in Fluencing Perception of Geography**, Review of International Geographical Education, Online, Vol.(2), No.(12).

196- Laney, James D. (2015): **Children's Ideas About Economic Concepts Before and After an Integrated Unit of Instruction**, Children's Social and Economics Education, Vol. (1), No. (1).

197- Lin, Chao-Yu (2009): **Investigating the potential of On-Line 3D Virtual Environments to Improve Access to Museums as Both an Informational and Educational Resource,** Faculty of Art and Design, De Montfort University.

198- Lozano, M. (2018): Spanish hotel chains –alignment with the global code of ethics for tourism, **Journal of deaner production**, Vol. 199, 205-213.

199- Maria Dardanou (2011): **and why should I go to the museum? The museum as Alearning Arena for the Kindergarten, Examples from Norway,** MA thesis, University of Tromso, Norway.

200- Mary Zeitler, & et al. (2012): Teaching Young Children Basic Concept of Geography, Aliterature, Based Approach, **Early Childhood Education Journal,** Vol. (30).

201- Mathews, A. (2012): **Child Safe Tourism, The Tourist Perspective, Project Childhod prevention pillar,** Austrialian Aid world Vision (1-44). www.childsafetourism.org.

202- Maxim, George (1997): **Developmentally Apropriate Map Skills Instruction, Childhood Education,** Vol, (73), No. (4).

203- Milan Marcovic (2016): **National Tourism Organization of Serbia, Child and Youth Educational Tourism in Rural Area**.

204- Nahid Osseiran Waines (2011): Development of Economic Concepts among Egyptian Children, **Journal of Cross, Cultural psychology**, American University, Cairo.

205- Pastore, Erica M. (2018): **Access to the Archives? Art Museum Websites and Online Archives in the Public Domain,** State University of New York at Buffalo, Arts Management, United States New York, ProQuest Dissertations Publishing.

206- Pereira, Purificacao & Maria Pinela (2012): **Museum Virtual De Santa Margarida Da Serra (Grandola),** Master, University of Évora.

207- Pescarin, S. (2013):**Virtual Museums, from the Italian experience to a transnational network, In Heritage Reinvents Europe, Proceedings of the International Conference,** Ename, Belgium, 17-19 March, Edited by Dirk Callebaut, Jan Mařik and Jana Mařiková-Kubková. 185-196.

208- Petridis, P., Dunwell, & et al. (2013): The Herbert Virtual Museum, **Journal of Electrical & Computer Engineering.**, 1-8.
209- Petros, Patias & et al. (2009): Virtual Museums, A suvey and Some Issues for Consideration, **Journal of Cultural Heritage**, 28-520.
210- Phillip B. & et al. (2015): The virtual museum of minerals and molecules, Molecular visualization in a virtual hands- on museum. **Journal of natural resources and life sciences education,** Vol. 104, N.2, PP47-56.
211- Prosser, Dominic (2014): Virtual Museum, Information Technology in Childhood Education Annual, **Journal Articles,** Vol. 200, No. 1, pp. 281-297.
212- Rodrigues, Bruno César (2011): **Reflections on the Virtual Museum of Art and Its Role as Cultural Mediator**, University of São Paulo, Arts, São Paulo.
213- Smith, Brain,& et al. (2012): **National Geographic Unplugged, Classroom – Centered design of interactive Nature fimls**, proceeding of Chi, ACM press, New York.
214- Stock Oliviero & Zancanaro Massimo (2017): **PEACH Intelligent Interfaces for Museum Visits**, Germany, Springer.
215- Susan M. Landt (2015): Integration of Multicultural Literature in Primary Grade Language Arts Curriculum, **The Journal of Multiculturalism in Education,** Vol.7, December (1), 2015, St. Norbert College.
216- Tatyana, Taranova (2020): **Virtual Museums Technologies and the Modern Educational Brocess,** VI International Forum on Teacher Education, Kazan Federal University and Peer- revieyed under responsibility of IFTE-, 2513-2521.
217- Ulusoy, K. (2011): **Open education student's perspectives on using virtual museums application in teaching history subjects,** turkey Turkish online Journal of distance education-tojde April 2010 ISSN 1302-6488 Volume: 11 Number: 4 Available at http://ww.files.
218- Walker, Dominic, L (2017): Early Instruction in Geography, An Exploration in the Ecology of Kindergarten and First-Grade Geography Education, **Journal of Geography**, Vol. (106), No. (3).
219- Yaniv, P. & Dallent, T. (2014): **Where are the children in tourism research?** Annals of Tourism Research, 47. Doi, 10.1016/j.annals.03. 002.

220- Zhao, Jianghai (2012): **Designing Virtual Museum Using Web3D Technology,** International Conference on Medical Bhysics and Biomedical Engineering, (33), 1596-1602.